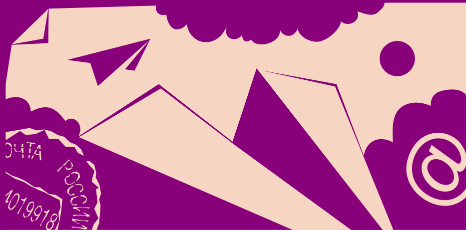


Меньше сарказма

Здравствуйте! Я считаю, что ваш журнал не очень-то хороший, особенно ваши статьи, так как в ваших статьях очень много сарказма, чувствуется, что вы не уважаете геймерский мир. Я предлагаю убрать из статей излишний сарказм, и ваш журнал станет куда более раскупаемым.

Алексей Фокин (alexf@interbit.ural.ru).

Олег Хажинский (oleg@game-exe.ru):

Хорошая идея. Меня беспокоит только одна вещь: как те, кто нас не читает, поймет, что в журнале стало меньше сарказма? К примеру, можно писать на обложке "Новый, улучшенный Game.EXE. Теперь на 30% сарказма меньше!" Гм... Кажется, опять сарказм. А уважаю я отдельных личностей, геймерский мир в целом слишком велик.

Баттхед vs УЧУ

Подавившись в очередной раз попкорном, натянул я синие джинсы и, надвинув любимую бейсболку на уши, принялся самовыражаться. Жизнь моя омрачена (в последнее время) тем, что любимый журнал непрерывно поминает меня нехорошими словами в своих статьях. Однако жизнь состоит не из одних огорчений и есть в ней пиво и сдобные булочки. Очень скоро заметил я, что, ругая меня на словах, в помыслах своих вы ставите меня на пьедестал, а в рецензиях — возносите мне молитвы. Даже письма нескольких моих собратьев напечатали во втором номере этого года под общим заголовком "Спросите ПэЖэ".

Наблюдения мои над формой ваших рецензий вызывают во мне нехорошие ассоциации с известным романом Ильфа и Петрова "Золотой теленок". Если вы помните, есть там одно место, где неистощимый на выдумки комбинатор предлагает некоторым литературным деятелям, не способным выдумать даже велосипеда, пособие для сочинения фельетонов, статей и парадных стихотворений. Похожий случай, как мне кажется, имеет место быть в вашем журнале. Правда имя комбинатора, разработавшего для вас пособие "Как писать рецензии", остается до сих пор неизвестным широким народным массам в моем лице. Сама же схема проста, как все гениальное. Позволю себе далее ее реконструировать:

Рецензия на игру X. Следуя похвальной традиции журнала (заголовок должен быть "броским") назову ее: "ИКСследование".

1. Литературное вступление. Как говорят в телевизионных передачах: "...и о погоде!". Это самое "о погоде" у вас попало в самое начало. По сути, это размышления автора рецензии о смысле жизни или о том, что он ел за завтраком, — все зависит от величины показателя его интеллекта. К рецензируемой игре никакого отношения не имеет. Затягивать не рекомендуется.

2. Реквизиты игры . Делает (сделала) игру фирма A, из которой ушли (в которую пришли) программист/дизайнер/художник/публикатор в (из) фирмы (фирм) Б, В, Г, где они будут заниматься (занимались) играми Y и Z, которые, в свою очередь, поразят (ужаснут) мир, если уже этого не сделали. Смотри наш журнал прошлый/настоящий/будущий. Сама игра X — сиквел/приквел/клон игр M и N или, в самом крайнем случае — их смесь. Здесь, как говорится, нужное подчеркнуть, ненужное — зачеркнуть.

3. Игра X — что это такое и с чем ее едят. Давайте будем таинственны. Мы немного стесняемся нашей профессии. Она (профессия) состоит в том, чтобы уговорить человека на всю жизнь (во всяком случае на ее большую половину) приклеиться к прямоугольнику, из которого ему в лицо летят электроны. Мы пытаемся внушить подвернувшемуся под руку Бивису, что этот прямоугольник есть окно в другой мир, хотя на самом деле это просто карикатура на зеркало. Исходя из всего этого глупо перечислять кнопки A, B, C и т.д., на которые бедный Бивис должен давить до потери сознания, чтобы увидеть заветную строчку "The End". Мы проводим загадочные параллели, выискиваем умопомрачительные сравнения, изобретаем туманные описания вроде "полета над текстурой" и даже выдумываем собственные слова, которые тут же обзываем "сленгом настоящих геймеров". В общем, этот пункт должен быть красив и немного непонятен.

4. Графика — ну и шут с ней! После разгромных статей "Не в графике дело" (рев Баттхедов: "В ней, родимой, в ней!") мы, проповедники здорового образа жизни и текстовых квестов, рассуждаем в этом пункте о би-, три-, n-линейной (нелинейной) фильтрации, мип- и любом другом маппинге, скелетной и простой анимации, а также о количестве полигонов на один кв. см экрана. Тут чем больше всего вышеперечисленного, тем лучше. Если игра использует чужой движок — обязательно упомянем, что теперь это модно, если свой — что это должно стать прорывом. Если прорыва нет, похвалим за геймплей, который, как известно, все спишет. А если нет и его, то рецензия превращается из положительной в отрицательную.

5. Хвала. Тут вы должны нас понять правильно. Мы не любим ругать. Получая каждый день по электронной почте мешки писем типа "Сам дурак" за невиннейшую фразу: "В игре X не все хорошо" или даже просто за неупоминание игры X, мы давным-давно уже никого не ругаем. Разве что каких-нибудь явных аутсайдеров, в которых никто решительно не будет играть.

Такая бесконфликтная форма рецензий — следствие желания угодить как можно большему числу Бивисов и Баттхедов, к которым я имею честь принадлежать. Все говорит об этом: и пинание горячо любимой всеми фирмы Microsoft, и любовь к аниме. И даже имя любимого начальника сокращается до "ББ" — это ли не намек на Бивисов и Баттхедов?

P.S. А Господина ПэЖэ я себе представляю вовсе не митьком, наподобие Шагина, как это может показаться всем, видевшим его фотографию во 2-м номере УЧУ за этот год, а лихим красноармейцем на коне, в сбившемся набок шлеме с большой красной звездой и с вострой саблей в руке. Скачет он, машет саблей и орет во все горло. И чтобы подпись под этой картиной была: "Господин ПэЖэ приступает к написанию очередной рецензии".

Остаюсь искренне ваш

Баттхед (ака Бивис) (evrocom@com2com.ru).

Игорь Исупов (ака Большой Бивис (ака Баттхед):

Какого-то, хе-хе, Ильфа Петрова, которого ты ставишь нам в пример, не читал, но ты, брат Бивис, глубоко не прав! Нехорошие ассоциации (а также прочие МЫСЛИ), как и нехороший попкорн, которым ты постоянно давишься, когда сидишь без синих штанов мериканских скотоводов, надо душить в зародыше, и тогда ты ни за что не подумаешь (думать, Бивис, ваще грех!) о журнале УЧУ (в целом) и Господине ПэЖэ (в частности) плохого. Ну не служил наш старикан у красных! У батьки Ангела, выдающегося любителя КРОВИЩИ, — было, а вот чтобы у красных... А чтобы те не сумлевался, вот тебе (перво)апрельский приз (перешедший с мартовского номера, где мы попросту кинули читателей с призами), — портрет нашего славного дедушки ПэЖэ. В богатой рамке, под стеклом, с дарственной надписью и всем таким.



Монодиалог с .EXE

Привет, редакция, привет, Олег Хажинский! Ничего, что мы будем на "ты"? Видишь ли, я немного знаком с тобой... в одностороннем, так сказать, порядке. Скажи, твое желание стать писателем — зашло ли оно дальше вступительных колонок к статьям? Я видел, как из гостя журнала ты превратился в журналиста, в хорошего журналиста, в "круто сваренного" профи. Без комплиментов. Публицист, выработавший и отстоявший свой Стиль, играет в высшей лиге, а вся "старая команда" УЧУ давно заслужила оранжевые майки. Ты же не будешь спорить, Олег (даже из скромности)?

Почему я обратился к тебе? Ну, субъективная симпатия — это, наверное, не аргумент... Я тоже играл в стратегии. Вот-вот, все дело в прошедшем времени.

Я больше не играю в игры. Не играю. Вообще. Бросил. Соскочил.

Допускаю, что в последнюю очередь тебя, Олег, интересует приватное безумие очередной аватары Читателя УЧУ и ее спонтанные откровения. Скажу прямо, что надеюсь на публикацию этого письма, в качестве эха на твою редакторскую колонку в #2'99. Затронутая проблема, может, и не проблема вовсе ("Take it easy!" — очень уместный слоган), но вот какая-то заноза не дает махнуть рукой...

Н-да, году, эдак, в 89-м я бы не смог предположить, что игры станут параллельны моей линии жизни. (Знаешь, "Спектрум", загружающий игру, гудел так же, как ныне гудит модем, соединяющий меня с И-нетом. Символично, да?) И, проходя насквозь "Вангеров", я, кажется, тоже был далек от подобных мыслей. Нет, в самом деле, на тот момент я еще был готов отстаивать ту точку зрения, что игры — серьезное и душеполезное времяпрепровождение, стратегии суть усложненные шахматы, а игроки (мне пришла в голову такая фишка, игрок — "шпильман" (нем.), но "ман", в этом случае можно рассмотреть как производное от "мания" — игроман), игроки — это нормальные пацаны, золотой генофонд машинной интеллигенции. Ну и все такое.

Теперь, когда мой CD-ROM заклеен полоской бумаги с надписью "Церебральная гигиена", а коллекция "компактов" раздарена (серьезно), я готов заняться простой арифметикой.

Средняя игра рассчитана на 50 часов, хм-м, потребления. Два полных суточных оборота Земли вокруг оси (это для солидности такая формулировка). И результат? Отзовитесь те, кого духовно, энергетически, телесно обогатили эти двое суток наедине с машиной! Те, кто мог провести это время среди людей или в спортзале, за книгой, занимаясь сексом, гуляя в одиночестве под дождем, в конце концов. Эй, вы слышите!? Флуоресцирующая молодежь, динамически медитирующая на танцполе ("без наркотиков"), приносит себе гораздо больше пользы, что уж говорить об отдельно взятых велосипедистах, а, Олег?

И не надо думать, что это вопит новообращенный натурал-луддит. Мне, если честно, совершенно по фиг, кто и как там распоряжается эти двумя долбаными сутками. При нынешнем уровне технологий невозможно создать игру, которая сделает человека полностью социально невовлеченным. Тут необходимо сочетание двух факторов: виртуальное "погружение", комплексно затрагивающее наш сенсориум (пресловутая virtual reality), и общедоступность, массовость такого "погружения". Иначе говоря, достаточно представить любой MUD (напомню, что при нынешнем уровне реализации MUD'ы вовлекают сотни тысяч пользователей), выполненный профессиональными разработчиками, на частично открытой архитектуре (что сохранит один из главных атрибутов массовости), со стоимостью месячного доступа, скажем, в 1/6 от стоимости клиентской части программы. Виртуальный MUD, где меч это меч, а не "broad sword +4" и не полоска из шести пикселей, — это увесистая железка (или, если угодно, мифрилка) с рунной вязью вдоль двухметрового клинка (и ты, о мой виртуальный герой, держишь эту чушку наманикюренными кончиками вялых пальцев), а из перерубленной артерии хлещет всамделишная кровь (или бесцветная слизь, в режиме "NO BLOOD"). Хочется? Ну, лет десять придется потерпеть.

В том-то и дело, Олег, что не нужны никакие идеи, переворачивающие жанр, все эти "полиморфные нейронные сети" и прочая залипуха. Если дать сутулому и слегка виртуальному десятикласснику (или близорукому и очень замотанному клерку "за тридцать") возможность от вольного покрошить когонибудь настоящим (ну, почти настоящим) Эскалибуром, то на ближайшие пару лет он, миляга, и не вспомнит, что когда-то хотел от жизни большего. И не говори мне, что я утрирую.

Оставляя пространство для дискуссии о будущем глобальных стратегических (и иже с ними ролевых) игр, я хочу закончить на одном моем разговоре.

Мой собеседник — мощный дизайнер (с кое-какими его работами можно ознакомиться в галерее "Арт Прагматика" на www.zorich.enjoy.ru), талантливый программист, в будущем, возможно, ценный работник сферы "интерактивных развлечений" (его выражение). Игрок.

Разговор наш, по сути, ни о чем. Перспективы рынка, Internet Top 10, прогнозы, бла-бла, свежий номер УЧУ, бла-бла, MUD'ы...

Я нарисовал эсхатологическую картину массового оттока населения в виртуальную реальность. Мой собеседник резонно возразил, что хрен, эту самую реальность еще оплачивать надо. В качестве контраргумента я вспомнил, что в Европе, благодаря высоким социальным пособиям, существует целая прослойка паразитирующего населения — что им помешает "уплывать" на деньги государства? Да и по определению, виртуальность должна быть доступна как И-нет. Ну и так далее и тому подобное.

В итоге два могучих интеллекта пришли к выводу, что большей частью покинут общество люди, склонные к крайним формам эскапизма (социальное отшельничество, наркомания), и те, кто нуждается в своего рода личностной сублимации (проживающие жизнь пекаря 32-го уровня в каком-нибудь социальном MUD'е), не реализовавшиеся профессионально, отягощенные "новым бременем белого человека". Одним словом — изгои.

Я так думаю, чего их жалеть? Правильно, Олег? Пусть себе уходят, "уплывают" куда хотят. Хоть навсегда, плакать никто не будет. Ты ведь точно не уйдешь ТУДА, ты свой выбор уже сделал — в Arctic'е тебя больше нет. Да и не бегут профессионалы от мира сего, они его прочный металлокерамический каркас. Я тоже бежать не собираюсь. Мы здесь, наше дело сторона. ЭТА сторона.

Мы остаемся.

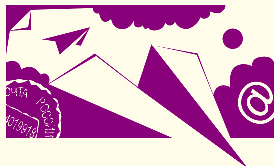
Но вот они... они все же уходят.

Zoth (lisard@goplay.com).

Игорь Исупов (garry@game-exe.ru):

От имени и по поручению... причем указанный выше лирический собеседник по имени "Олег Хажинский" даже не опрашивался, потому что ответ был известен заранее: "Ух, как мне нравится!"... Нам тоже нравится. Но вот в чем проблема: что подарить автору ЛУЧШЕГО ПИСЬМА АПРЕЛЯ? Автору, ухитрившемуся "соскочить", бросить, не играть? Банал-коробку с банал-игрой? Цинизм и сотрясение устоев. Не поймет, не оценит, не позвонит... Может быть, НАБОР СОВЕРШЕННО ПОТРЯСНЫХ РУЧЕК ОТ НЕБЕЗЫЗВЕСТНОЙ ELECTRONIC ARTS (см. фотку рядом)? Zoth, дайте знать, набор ждет вас...





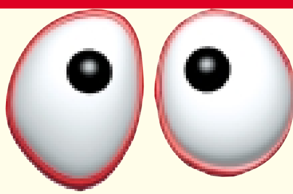
ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ... 2



GAME-ИНФОРМБЮРО 6

Гамбургский счет-2, или Полжизни, потерянные навсегда 22
Game.EXE подводит итоги всенародного конкурса "Half-Life? – Своими руками!"

"Приключения Вовочки" 8
A-10 Warthog 20
Age of Empires: The Rise of Rome 14
AMA Superbike 18
Asheron's Call 15
Conquest: Frontier Wars 15
Cossacks 12
Decay 14
Demolition Racer 21
Duality 18
Elysium 9
Final Fantasy VIII 10
Flight Combat: Thunder over Europe 8
Good and Evil 9
Grand Theft Auto 2 16
Hidden & Dangerous 6
Isabelle 20
No Fear Downhill Mountainbiking 7
Panzer General III Assault 21
Quake 3 11
Rogue Spear 14
Silent Hunter II 13
Simon the Sorcerer 3D 10
Sinistar: Unleashed 19
Skout 13
Starshot: Space Circus Fever 6
System Shock 2 9
The Sims 15
Warhammer 40K: Rites of War 16
Werewolf: The Apocalypse – The Heart of Gaia 19



В ЦЕНТРЕ 26

Правильный игрушк, или Рождение "Мехосомы" 26
Электросарк, или Mechosoma, какой я ее видел 32
"Мехосома": не-"Вангеры", негонки, нестратегия и неаркада 34
"Мехосома": рекомендации лучших бета-тестеров 35

Процесс появления на свет "Мехосомы", нового чада K-D Lab, скрупулезно зарегистрирован у меня в Messages History, любезно предоставленной гражданкой мира Асей Мирабилисовой, спасибо ей за протекцию и мелкие досуговые услуги. Последняя, за минуту до извлечения плода, запись сделана в 3:54 утра 5.04.99, и вопль этот до сих пор стоит у меня в ушах. Кранк, дорогой мой человечище, зачем же так кричать?

Вы видели, как рождаются игры? Нет? И не надо... Незабвенное, колдовское по накалу страстей и надсаде нервов светопреставление, доложу я вам (бр-ррр, не хотел бы я оказаться на их, игр и авторов, месте...).



СТРАТЕГИИ 38

Личное дело
Шиворот навыворот 38

Первый взгляд
Tanktics 40
Malkari 42
Battlezone: The Red Odyssey 43

Вердикт
Civilization: Call to Power 45
Commandos: Beyond the Call of Duty 48
RollerCoaster Tycoon 50
Warzone 2100 52
Imperialism 2: Age of Exploration 54



ACTION 55

Личное дело
Один в поле – воин? 55

Первый взгляд
Daikatana 57
Kingpin: Life of Crime 59
Aliens versus Predator 62
Wild Metal Country 64
Mechwarrior 3 66
The Guardian of Darkness 68

Вердикт
Star Wars: X-Wing Alliance 69
Lander 72
Wages of SiN 74
Redline 76



RPG 79

Личное дело
Зомби снаружи, Intel внутри 79

Вердикт
Silver 81
Lands of Lore III 84



СИМУЛЯТОРЫ 87

Личное дело
На тропе войны 87

Первый взгляд
Sports Car GT 89

Вердикт
Fighter Squadron: Screaming Demons Over Europe 90



ЖЕЛЕЗО 93

Личное дело
3APIски на железках 93

Тестирование
Обезвредить TNT, или Дело о безумных fps-3 95



ВПРОК 102

Heroes of Might and Magic III 102
Baldur's Gate 106
Thief: The Dark Project 109



Civilization: Call to Power





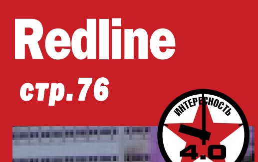


















In This Issue

Cover Story

Mechosoma: The Right Game, or The Art of Making Parallel Worlds Perpendicular and Vice Versa

From **K-D Lab**, the makers of award winning Vangers (Action '98 and Twister '98), comes **Mechosoma**, a new original concept game destined to become a super hit. Defined by the developers as Split Time Racing, this new genre combines top-down arcade racing, turn-based strategy, the bewildering world of Surmap, and the immense capabilities of Internet that allow for massive multiplay. Who said that user pre-programmed racing is not possible?! This game will surely be played and enjoyed by millions all over the world.

Game.EXE offers an exclusive preview of Mechosoma and interviews with K-D Lab's President **Andrey "KranK" Kouzmine** and the company's PR manager **Alexander "Klarens Bodiker" Mayorov**, as well as first impressions by the team of beta-testers. Scheduled for completion in September, Mechosoma clearly demonstrates that K-D Lab has established its own style in game design that can be defined as innovation, originality, and universal appeal.

Make Your Half-Life Level Competition Is Over!

Over 50 self-made levels to our Game of 1998 arrived from various parts of Russia, Ukraine, Belorussia and Baltic States. 45 levels reviewed. Third and second places go to Vondur and McFly. The winner of a Pentium III machine made by KIT Company and original Half-Life paraphernalia is **Sergey "Master Tatanka" Yarovoy** from Minsk, Belorussia. Our sincere congratulations! Many thanks to Valve, Sierra, KIT and Game.EXE! Look for the winning levels on our May CD-ROM.

Action

The idea to combine four games in one in **Aliens versus Predator**, by Rebellion Developments/ FOX Interactive/Electronic Arts, is quite appealing for gamers who want to experience different playing styles and a wide range of game-driven emotions. Hope the balance will be improved in the final release.

Finally, the long-awaited **Daikatana**, by ION Storm/ Eidos Interactive, is gradually coming our way. With its stylish urban and futuristic landscapes, magnificent lighting, harmoniously detailed textures, and distinguished atmosphere, this new Romero's revelation opens a new chapter in action physics and gameplay.

A new installment in the popular series, **Mechwarrior 3**, by Zipper Interactive/ MicroProse, offers a new fantastic graphics engine, excellent combat physics, and lots of action fun for those who will be smart enough to upgrade their PCs before its final release in June.

Lander, by Psygnosis, has a charming appeal of a perfect action game with a winning combination of complete freedom and total control of action. Enjoy the freedom of space flight and improve your skills from one interesting and original mission to another. **Our Choice!**

A new incarnation of last year's hit, **Wages of SiN**, by 2015 Inc./Activision, retains the atmosphere of the original and introduces quite a few nice changes, including 17 new missions, new enemies and weapons, and improved AI of the monsters.

Strategy

Civilization: Call To Power, by Activision, is a user-oriented, "sportive" version of Civ designed to have a massive appeal. Lots of convenient features and tons of colorful animation and special effects, however, do not make the game's atmosphere livelier. Hopefully, future patches will correct the balance and other disappointing bugs.

Commandos: Beyond the Call of Duty, by Pyro Studios/ Eidos Interactive, is more than a mere add-on or a sequel, it is another real Commandos strategy in artistic implementation. Very complicated, stylish and intriguing. Two thumbs up!

RollerCoaster Tycoon, by Chris Sawyer Software Development/ Hasbro Interactive/ MicroProse, will be real fun for strategy fans in the entertainment business. Dynamism and gameplay compensate the lack of graphics.

Warzone 2100, by Pumpkin Studios/ Eidos Interactive, is a nice RTS in post-nuclear setting. Well-built time-killer for an evening or two. Nothing drastically new or fresh, but playable and sometimes amusing. A rather strong enemy's AI is a nice feature, too.

Simulators

Fighter Squadron: Screaming Demons Over Europe, by Parsoft Interactive/ Activision, offers unprecedented realism of damage inflicted to aircraft (recent pictures of F-117 debris shot in Serbia provide enough graphical evidence) and a surprising ability to fly B-17 and Lancaster bombers. This is a truly fantastic experience! Outstanding graphics full of details (only turn off the intro!) and excellent navigation.

RPG

Unable to unequivocally define the genre of **Siver**, by Infogrames, we are convinced that French entertainment software industry is experiencing Renaissance. This well-balanced mix of arcade, RPG, action and adventure is a perfect combination of ingredients to make an excellent game cocktail. Fighting, magic and adventure – what else would a gamer need?! **Our Choice!**

Hardware

3D video accelerators arrived to our test lab again after a pause that lasted six months. Which ones are the best on the market today? Among 2D/3D cards, **ATI Rage Fury** received **Our Choice!** and **Creative Graphics Blaster Riva TNT** received **Best Buy**. Among 3D cards, **Metabyte Wicked3D Voodoo 2** received **Our Choice!**



Game.EXE CD #4 (9)

Демо-версии игр

Aliens Versus Predator: Predator demo• Aliens Versus Predator: Aliens demo• BeatDown• The Red Odyssey Demo (Battlezone expansion pack)• Kingpin: Life of Crime• The Guardian of Darkness• MechWarrior 3• Sports Car GT• Tank Racer• Wild Metal Country• Malkari• Tanktics• Star Wars: X-Wing Alliance• Демки от ПэЖэ

Патчи

Sid Meier's Alpha Centauri v3.0 Patch• Falcon 4 v1.06 Patch• Heretic II Enhancement Pack• Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 v1.06 Patch• S.C.A.R.S.Patch• Shogo: Mobile Armor Division v2.2 Patch• Capture-The-Flag for Sin Beta 1 Patch• StarCraft v1.05 Patch• StarSiege: Tribes v1.3 Patch• WWII Fighters v1.08 Patch

Утилиты

Talisman v1.1 •NextView 99 v4.0 •DISCo Commander v4.2 •FAR v1.61 •Nico's Commander v5.01 •Winamp v2.10 •XEarth •Geiss •ICQ (32-bit) v99a beta 2.13 •Belarc Advisor •Free Disk Space v1.07b •FdW-Software •Tmpkiller v1.0 •Yahoo! Pager for Netscape Build 645 •DoubleDesktop v1.1 •CountryCodes v1.10 •The Bat! v1.22

Драйверы

Voodoo Banshee AGP для Windows 95 (версия 1.02.03) •Voodoo Banshee AGP для Windows 98 (версия 1.02.03) •Voodoo Graphics для Windows 95/98 (версия 3.00.01) •OpenGL-мини-порт для Voodoo Graphics (версия 1.46) •Voodoo 2 для Windows 95/98 (версия 3.01.01) •Модифицированная панель управления для драйверов Voodoo 2 •OpenGL-мини-порт для Voodoo 2 и Banshee (версия 1.47) •ASUS V3400TNT для Windows 95/98 (версия 1.02) •ATI Rage 128 для Windows 95/98 (версия 6.10.01-A5F) •ATI Rage Pro для Windows 95/98 (версия w82440en) •Creative Graphics Blaster RIVA TNT для Windows 95/98 (версия 3) •ELSA ERAZOR II для Windows 95/98 (версия 4.10.01.0301-0020) •Intel I740 для Windows 95/98 (версия 3.2) •NVidia Riva 128 PCI для Windows 95/98 (версия 3.22) •NVidia Riva 128 AGP для Windows 95/98 (версия 3.22) •NVidia Riva TNT AGP для Windows 95/98 (версия 1.20)

Бонус

Freeware-игры

DragPoker •CheckerBoard for Win32 beta v7.0 •Chenard for Windows 95/NT •Skip98 ver. 1.3 •Scopa Free 1.00 for Windows 95/98/NT •Solitude for Windows 95/98/NT v1.42.

Музыка

Вся музыка Unreal, включая трек с секретного уровня.
А также один трек из грядущей "Мехосомы"!!!

Реклама в номере

"1С" 1
"Белый Ветер — ДВМ" .... 3 стр. обл.
"Техмаркет Компьютерс" .... 2 стр. обл.
Creative 37
Samsung 97
Intel .... 4 стр. обл.
Zenon N.S.P. 111
Zulauf International 99

КОМПЬЮТЕРРА
ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ

ООО "Издательский дом "Компьютерра" | Computerra Publishing House

Издатель | Publisher
Михаил Новиков | Mikhail Novikov
mnovikov@game-exe.ru



Номер 4 (45), апрель 1999 г. В 1995-96 гг. журнал выходил под названием "Магазин игрушек/ Games Magazine" | Issue 4 (45) April, 1999 Published as "Магазин игрушек/ Games Magazine" in 1995-96

117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д.8 Тел.: (095) 232-2261, 232-2263 Факс: (095) 956-1938, 956-2385 | 2nd Roschinsky Proezd 8, 117419 Moscow, Russia Tel.: (+7 095) 232-2261, 232-2263 Fax: (+7 095) 956-1938, 956-2385
E-mail: post@game-exe.ru
Internet: www.game-exe.ru

Редакция | Editorial Board

Главный редактор | Editor-in-Chief
Игорь Исупов | Igor Isupov
garry@game-exe.ru

Арт-директор | Art Director
Гамлет Маркарян | Hamlet Markarian
hamlet@computerra.ru

Заместитель главного редактора, редактор отдела квестов и логических игр | Senior Editor, Adventure & Mind Games Editor
Наталия Дубровская | Natalia Dubrovskaya
ndubrovsk@game-exe.ru

Редактор отдела стратегий | Strategy Editor
Олег Хажинский | Oleg Khazhinsky
oleg@game-exe.ru

Редактор отдела Action-игр | Action Editor
Господин ПэЖэ | Mr. PG
pg@game-exe.ru

Редактор отдела симуляторов | Sim Editor
Андрей Ламтюгов | Andrei Lamtiugov
andrey@game-exe.ru

Редактор отдела RPG | RPG Editor
Александр Вершинин | Alexander Vershinin
versh@game-exe.ru

Редактор отдела игрового железа | Hardware Editor
Николай Радовский | Nikolay Radovsky
nradov@game-exe.ru

Дизайнер | Designer
Денис Гусаков | Denis Gusakov
dgusakov@computerra.ru

Корреспонденты | Writers
Роман Косенко | Roman Kosenko
Frag Сибирский | Frag Sibirsky
Михаил Судаков | Mikhail Sudakov
Михаил Калинченков | Mikhail Kalinchenkov

Веб-редактор | Web Editor
Андрей Ом | Andrei Ohm
ohm@aha.ru

Веб-мастер | Web-master
Антон Васильев | Anthony Vasilyev
webmaster@game-exe.ru

Рекламная служба | Advertising
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263 | Tel.: (+7 095) 232-2261, 232-2263
Галина Рогозина | Galina Rogozina
grog@computerra.ru

Служба распространения и подписки | Sales, Distribution & Subscription
ЗАО "Компьютерная пресса" | Computer Press
Тел.: (095) 232-2165 | Tel.: (095) 232-2165
kpressa@computerra.ru

Представительство в Латвии | Representative in Latvia
ИП "Svegs" г.Рига | Svegs, Riga
Тел.: 7-615-418 | Tel.: 7-615-418

Подписка в США | Subscription in the USA
Victor Kamkin Inc. | Victor Kamkin Inc.
Тел: (301) 881-5973, (212) 673-0776 | Tel: (301) 881-5973, (212) 673-0776

Техническая поддержка | Technical Support
Евгений Васильченко | Eugeny Vasilchenko
sysadmin@computerra.ru

Печать | Printer
SCANWEB OY, Finland | SCANWEB OY, Finland

Тираж 30000 экз. Цена свободная | Circulation 30,000 copies

Журнал зарегистрирован Государственным Комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации # 015835 | The magazine is registered with the State Committee of the Russian Federation for the Press Registration certificate #015835

Учредитель | Founder
Дмитрий Мендрелюк | Dmitry Mendreliouk

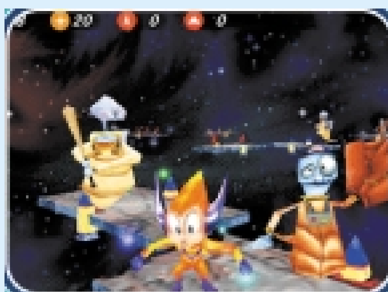


Звездный ЖОНГЛЕР

STARSHOT: SPACE CIRCUS FEVER

Infogrames
www.infogrames.com
2-й квартал 1999 г.

В XXXII веке наша жизнь станет гораздо суровей, а мир — огромней. Например, чтобы поставить приличное шоу и срубить капусты на приемлемое питание, звездному жонглеру по имени Старшот придется избороздить весь обитаемый космос вдоль и поперек, собирая всякие экзотические штучки и редких животных, — иначе кто пойдет в его цирк? Никто, и злобный враг Вольфганг фон Равель одержит над нашим Старшотом победу, навсегда ввергнув его труппу в пучину бесславия.



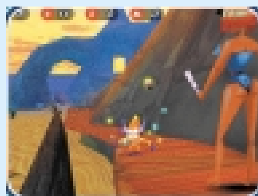
А миров в этом космосе оказалось — ужас! И везде свои нравы, свои привычки, и даром отдавать свои радости никто не захочет! Чего только стоит планета по имени Ultimacrash, населенная духами русских и американских космонавтов, до сих пор увлеченно играющих в “холодную войну”, или Technomum, где все подыхают от скуки, поскольку на планете реализован технократический рай — все автоматизировано, и ни одна машина не дает сбоя!

Как бы квест **Starshot: Space Circus Fever** выполнен в полном 3D и очень, очень близок к настоящему экшену: развитие сюжета совершенно нелинейно, герой располагает полной свободой перемещения (разумеется, он может бегать, прыгать, падать, скользить, плавать), угол камеры выбирается тоже произвольно.

Однако даже самые “экшенные” элементы будут завязаны на головоломки: стрельба гораздо чаще будет вестись не на поражение, а для того, чтобы запустить механизм или сбить какой-нибудь предмет, в игре будет много вполне содержательных диалогов, и инвентарь будет состоять отнюдь не из одних только ключей и оружия.

Остается добавить, что ждать игрушку долго не придется: она уже вышла в версии для Nintendo 64 и очень скоро появится на CD-ROM.

EXE Наталия Дубровская



Спасение прапорщика Райанова

ДВА ДОЛГИХ ГОДА НА ВОЙНЕ

HIDDEN & DANGEROUS

www.illusionsoftworks.com/HD.htm
Illusion Softworks
www.illusionsoftworks.com
Take 2 Interactive
www.take2games.com
Май 1999 г.

Р-рота! Рядовые Spec Ops, Delta Force и Rainbow Six, равнение нале-е-ево! Смирна-а! В наш второй орденоносный, имени дедушки Клэнси полк симуляторов спецназа прибыло пополнение. Из братской Чешской республики, творение Illusion Softworks — **Hidden & Dangerous**, повествующее о буднях отряда из четырех коммандос времен второй мировой на оккупированных врагом территориях.

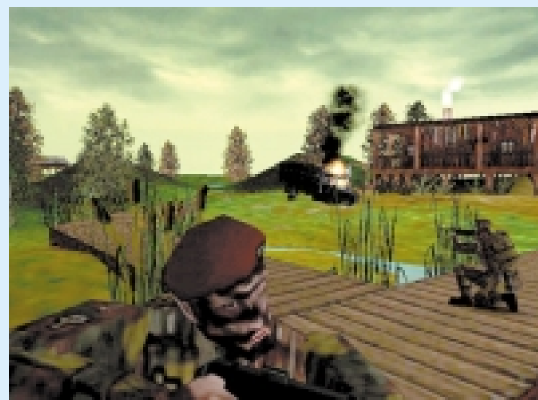
МЕСТО И ВРЕМЯ

Представьте себе: последние дни войны, Прага, отчаянный бой между войсками Рейха и чешскими инсургентами, русские пулеметные гнезда на мостах и четыре человека с очередным самоубийственным (а как же иначе?) заданием, с особо ценным военнопленным посередке, пробивающиеся к взлетной полосе... Когда ваш сержант положит в вещмешок полную землицы баночку с надписью “Прага”, там уже будут валяться такие же “Норвегия”, “Германия”, “Италия”... Там, в Праге, в 45-м, кончится ваша война, а начнется она в 43-м, в Данубе, где отряд совершит свой первый рейд, пробную вылазку. Реализм, тщательно разработанное окружение, своя для каждой миссии атмосфера — вот что главное для Illusion Softworks. Точно воссозданная, правильная, техника — будь то мотоцикл “БМВ” с коляской, “Тигр” или самоходка “Панзер”, гусеничный грузовик “Мерседес”, речной катер, бомбардировщик Б-52... Оружие — пулемет MG34 в коляске мотоцикла или обычный станковый MG32, установленный на катере или в огневой башне бомбардировщика, пистолет-пулемет MP-40, фаустпатрон... Коммандос, разумеется, используют вспомогательную технику и вооружение союзников, но никто не мешает экспроприировать у неприятеля особо понравившиеся образцы, и уж само командование велело вовсю мародерствовать, изымать недостающие стволы и патроны с бездыханных тел.

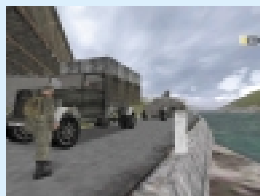
Техническая поддержка союзников — это катер или транспортный самолет, что должен доставить отряд на позицию. Бьющая наповал деталь: высадка с парашютом. Не знаю, как вам, а мне этого не хватало со времен великого Airborne Ranger из “классической” обоймы MicroProse. Весь богатый ассортимент ползающих, ездящих и плавающих средств противника в полном распоряжении бойцов, в совершенстве овладевших тонким искусством заводить “Мерседесы” без ключей.

ПРАВИЛА ИГРЫ

Одна-единственная пуля по суровым законам реализма должна означать мгновенную, внезапную и безвременную смерть в лучших традициях R6, так что любой выплеск огневой мощи противника приводит к самым плачевным, фатальным и непоправимым последствиям. Всякий раз перед приятной перспективой отправиться домой в цинковом гробу под чужим флагом во мне пробуждается высокий слог... Стоит расслабиться, потерять бдительность при скрытной атаке на вражеский лагерь, и начинается такое... Такое... Часовые пускают в воздух осветительные ракеты, солдаты подкрепления лезут из каждой палатки, сломя голову несутся на позиции. Одни скрупулезно выполняют поставленную боевую задачу, вторые, как и положено, вовсю паникуют, третьи бегут прямиком на вас — и уж поверьте разработчикам на слово, это не тот тип AI, с которым вам хотелось бы встретиться на узкой дорожке! При подобном подходе к делу, будь вашей целью саботаж, спасение военнопленных или уничтожение объекта, не обойтись без стратегии и ее вездесущих элементов — ну никак не обойтись. Миссий для одиночек в Hidden & Dangerous не будет. Бойцы с самого начала действуют в группе, и этим объясняется глубоко и тщательно разработанная система тактического руководства отрядом, “не имеющая аналогов”. Во-первых, это система боевых команд, позволяющая программировать действия членов группы с первых до последних шагов, бережно вести их под ручку через всю миссию, не отрывая носа от карты... Да, карта и есть “во-вторых”: карта, на кото-



рую можно переключиться в любой, даже самый неподходящий момент, когда пули сыплются тяжелым градом, и спокойно и хладнокровно взвесить, обдумать обстановку, спланировать дальнейшую стратегию, а затем глубоко вздохнуть и мгновенно вернуться в гущу сражения — с той лишь разницей, что все сооб-



щники-сотоварищи теперь точно знают, кто кому должен перерезать глотку.

Звучит заманчиво — кто считает, что это не так, пусть первым бросит в меня учебной гранатой. Потому как совершенно обыденной вещью в H&D является разделение команды, управление на уровне "юнитов" и координирование их единовременной и всесторонней атаки на окопавшегося гада-пулеметчика. Без тактической карты уследить за всем военно-полевым безобразием было бы весьма проблематично, если не сказать "невозможно" — помните мучения с жалким кусочком экрана планирования в R6? Ну, когда в бой вступали все четыре группы разом?

СИЯНИЕ НЕБЕС

Эти сладкие слова — "открытое пространство"... Оно и правда открыто — от горизонта до горизонта, потрясающе выполненное окружение, с изумительным освещением, грандиозными скопищами объектов вроде жутко реалистичной техники, строений или фигур солдат, которые способны делать все что угодно — хоть на голове стоять, хоть гранату доставать из ранца, ведя другой рукой грузовик. Красивые суровой красотой чистого реализма пейзажи, не оставляющие сомнений в географической принадлежности, и закатное небо, за которое стоит умереть. Всегда сбиваюсь на высокий слог, когда речь идет о симуляторах спецназа, — не помню, я уже говорил об этом?..

EXE FRAG Сибирский

Хилые дауны
дают жару

ПЕРВАЯ НА PC ИГРА "ПРО ВЕЛОСИПЕД" НАХОДИТ СВОЕГО ИГРОКА

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAINBIKING

UDS
http://mtb.uds.se/
Codemasters Software
www.codemasters.com
Май 1999 г.

Мои попытки сделать из Game.EXE велосипедный журнал не встречают в редакции должного понимания. Руководство находит совершенно неубедительные, а порой и просто жалкие причины, по которым мы не можем наконец оставить в покое компьютерные игры и заняться чем-нибудь по-настоящему серьезным. "Не хотите веложурнал, дайте хотя бы написать про **No Fear Downhill Mountainbiking**!" — возопил я, и вот оно, счастье, — дали, пишу!

Разработчики игры (UDS/Codemasters) утверждают, что даунхил (downhill) — это спорт для самых отважных, требующий стальных нервов, мастерства и изумительного равновесия. Что мол, даунхилеры — все как один — бесстрашные фанатики, живущие за рамками человеческих понятий о здравом смысле. Это неправда, говорю вам, как локальный квазиспециалист. Даунхил, как прямо следует из названия, — это спорт для хилых даунов. Эти люди настолько слабы, что просто не в состоянии использовать велосипед по прямому назначению, а именно крутить педали и, соответственно, перемещаться на нем из пункта "А" в пункт "Б".

Чтобы оправдать свою немощь, они понапридумывали особенные, сверхтяжелые, велосипеды с передней и задней подвеской ходом миллиметров эдак в 200, гидравлическими дисковыми тормозами и огромной передней звездой, исключающей всякую возможность перемещения по ровной поверхности. Основное занятие хилых даунов — распивать пиво на каменистых выкатах горнолыжных трасс, томным взглядом оглядывая простых смертных. Перманентный успех у народа и внимание девушек им обеспечены — кто откажется прокатиться на таком "диване" ценой от 5 до 15 штук баксов?

Правда, подобный образ жизни приходится оправдывать. Иногда хилые дауны надевают "дайнезу" и шлемы с челюстью, садятся в вагончики канатной дороги и поднимаются километра на два ближе к небу. После чего съезжают с горы по очереди, пытаясь падать как можно реже. Причем самые отрывные персонажи иногда крутят педали, а те, что совсем без башни, — при этом не давят на тормоза.

К ТЕЛУ

Теперь, когда вы знаете всю (или почти всю) правду у даунхилерах, давайте перейдем к делу и поговорим о компьютерных играх. Разработчики оных преступным образом обходили велосипедную тему своим вниманием, годами скармливая нам однородные симуляторы мотоциклов и автомобилей. Настоящим прорывом (естественно, нашими симуляторщиками не замеченным) явилась суперигра Motocross Madness, в которой впервые появилась толковая модель взаимотношений байка с гонщиком. Даунхильные велосипеды и мотоциклы эндуро — одного поля ягоды, поэтому, ощутив нечто знакомое и родное, околобайкерская общественность принялась развлекаться вовсю, используя виртуальную мототехнику совсем не по назначению, — съезжая на заднем колесе с бордюров и балансируя на переднем.

Станет ли No Fear Downhill Mountainbiking культовой байкерской игрой номер два? Вовсе не факт. Все мы наслышаны об удивительных свойствах приставочных (а эта игрушка выходит и для PSX тоже) гонок. Вне зависимости от того, едем ли мы на мотоцикле или сноуборде, автомобиле, роликовых коньках или помеле, нам предлагается стандартный набор трасс ("урбан", "зима", "ферма" и так далее), бесконечная лента дороги, три кнопки управления. Опошлить светлую горно-велосипедную тему таким "мастерам" — раз плюнуть.

Придирчивым взглядом осмотрел я еще не сформировавшееся тело игры и могу сказать следующее: откровенного провала ожидать не следует. Скелеты участвующих в соревнованиях даунхилеров (всего их восемь) тщательно измерены и преобразованы в каркасные модели. Применение инверсной кинематики (не знаю, что это, но звучит круто) позволит добиться от системы "байк — гонщик" правдоподобного поведения. Технология motion capture оживит "каркасы" правильным образом.



Вращая педали, мы раскачиваем байк и теряем стабильность. Поймав big air, неудачливый гонщик со всей дури опускается своей пятой, простите, точкой на седло, пробивая подвеску при приземлении. Система управления явно потребует больше трех кнопок — обещается, что мы сможем переносить вес из стороны в сторону (руль на высоких скоростях лучше не поворачивать) и даже опускать ногу с педали в сторону поворота. Кроме того, на больших трамплинах и рампе (рампа вообще-то для BMX, а не для даунхильных гигантов, ну да ладно) мы сможем попробовать разные трюки — от разворотов на 360 градусов до езды на заднем колесе.

Что еще? Одиннадцать стран, "от песчаных барханов Марокко до ледовых полей Швеции" — это пошел типичный приставочный бред. Картинки из игры демонстрируют подозрительно знакомые виды — шоссе и туннели, зимние пейзажи, фермы, короче — откровенно равнинную местность. Впрочем, мы готовы простить No Fear Downhill Mountainbiking все эти натяжки — при одном условии. Если физическая модель будет достоверной. Похоже, у издателей игры на PC не хватило денег, чтобы заключить договора с производителями реальных велосипедных брэндов на право использования их торговых марок, но это не беда. Перед стартом с байком, как и в жизни, придется работать — выбирать шины, регулировать ход подвески, настраивать тормоза.

Если бы еще навеску для своего байка нам пришлось покупать и чинить на заработанные в последней гонке наличные, цены этой игре не было б. Но, увы — хорошего понемножку. В конце мая — если все будет штатно — мы накачаем шины покрепче, "расслабим вилку", опустим седло (низкая рама — здоровый малыш), наберем в легкие побольше воздуха и ухнем вниз по виртуальным склонам "одиннадцати стран".

EXE Олег Хажинский

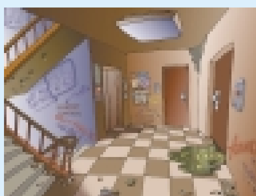


Про Вову и Машу

"ПРИКЛЮЧЕНИЯ ВОВОЧКИ"

"Сатурн"
Май 1999 г.

Первый прорыв на квестово-анекдотном фронте совершили "Петька и Василий Иванович...", хотя долгое время знаменитый "Штирлиц" шел с ними, что называется, ноздря в ноздрю. Теперь бравый штурмбанфюрер маячит где-то далеко-далеко на горизонте (в виде уже третьего, кажется, проекта на исаевскую тему), а на финишную прямую



выходит следующий фольклорный уродец — Вовочка.

Воронежская фирма "Сатурн", известная нам пока по единственной игре "9 принцев Амбера", заканчивает работу над новым проектом **"Приключения Вовочки"**, воспевающим озабоченного дебила юных лет, отпускавшего свои сальные шуточки и подглядывавшего в школьные туалеты еще тогда, когда Бивис с Баттхедом и на свет-то не родились.

Как водится в отечественном квестостроении, игрушка будет решена в строгом 2D и полна прямых и скрытых цитат из знаменитых анекдотов. Плюс к тому, сюжет будет отнюдь не "историчен" а, напротив, полон современных реалий. Бытовой алкоголизм и низкий уровень школьного преподавания, плейеры и "сникерсы", джипы и киднепинг — все, все будет в игрушке, хотя общий ее размер, увы, ограничится всего 30 экранами.

Почему "увы"? Потому что игра эта, как ни странно, должна стать и веселой, и интересной. Несмотря на скромность "сверхзадачи" и набившие оскомину дворовые "аллюзии", ее ненавязчивость, вполне приличная графика, непритязательный юморок и корректные, остроумные (хотя тоже достаточно незатейливые) головоломки в духе вечного Full Throttle! (естественно!) обещают, что проект будет вполне симпатичным, хотя мир и не перевернет.

С более подробным отображением образа игры подождем до мая — а пока порадуемся, что ребята из "Сатурна" не забросили благородное квестовое дело раз и навсегда и, более того, здорово подняли свой технический уровень — если в "Принцах" явно хромала анимация и фигуры в большинстве случаев были вписаны в интерьеры не лучшим образом, то в "Вовочке" с этим все в порядке. Как "мультяшка" наш гадкий Вовочка смотрится вполне и вполне!

EXE Наталия Дубровская

Здравствуй, оружие-2

FLIGHT UNLIMITED НАДЕВАЕТ ВОЕННУЮ ФОРМУ

FLIGHT COMBAT: THUNDER OVER EUROPE

www.fctoe.com
Looking Glass (разработчик/издатель)
www.lglass.com
Осень 1999 г.

Ниагара симуляторов поршневых истребителей не иссякает. В этот поток вливаются и те, кто раньше не носил военной формы...

Вслед за Microsoft, смастерившей Combat Flight Simulator, компания Looking Glass продемонстрировала миру свои наработки под общим названием **Flight Combat: Thunder over Europe** (интересно, можно ли генерировать названия игр простой перестановкой ключевых слов?). Можно предположить, что мы получим его примерно в то же самое время, что и Flight Unlimited III.

ЧТО КАСАЕТСЯ СКРИНШОТОВ

Так вот, что касается скриншотов... Looking Glass предупреждает сразу: это "очень не окончательно". Не знаю. Лично меня парижская Триумфальная арка вполне устраивает и на этом этапе. Вообще же театр военных действий составит примерно миллион топографических точных квадратных миль; разработчики говорят о графическом "движке" нового поколения.

Погода. Обязательно. Снег и дождь. Вот еще одна "фича", ранее никем в подобных играх не изображавшаяся, — ночные миссии. Looking Glass обещает незабываемое зрелище — лучи прожекторов в небе Лондона или Берлина, стремящиеся "зацепиться" за ваш самолет.

В ПРЕДДВЕРИИ

Список "летабельных" машин до конца еще не определен. Но Ме-109 и "Спитфайр" будут обязательно. Кроме того, согласно самым последним веяниям, нам дадут возможность полетать и на тяжелых бомбардировщиках (один из шотов на сайте как раз изображает кабину B-24). Геймеру не возбраняется занять место стрелка. Правда, пока остается неизвестным, будет ли реализован соответствующий многопользовательский режим (некий cooperative будет точно, но тот ли...).

Учебные миссии — непременно. Как же без них?

ЧТО КАСАЕТСЯ РЕАЛИЗМА

О летной модели пока почти ничего неизвестно; по крайней мере разработчики не говорят ничего, чего мы не слышали бы раньше от других в подобных случаях: ультрареализм, источник информации — реальные руководства по летной эксплуатации, и так далее. Однако уровень сложности полета можно будет широко варьировать.

Модели оружия и повреждений. Тоже мало что говорится, но игра будет "различать" воздействие осколков и взрывной волны.

Вообще же здесь можно смотреть в будущее с оптимизмом. Если Looking Glass всерьез берется за реализм, то достигает хороших результатов. Вспомните хотя бы радиопереговоры во Flight Unlimited II...

НАД ПОЛЕМ БОЯ

Противник. Насколько можно судить, AI складывается из двух составляющих: уровень профессионализма и уровень морали. Неопытные пилоты не только плохо летают, но могут и запаниковать.

Что касается нелетающих врагов. О динамической кампании речь не идет (а статических две — за немцев и союзников; события разворачиваются, ясное дело, на Западном фронте), но в миссиях будут наличествовать движущиеся танки и корабли (примерно такая же вещь будет и во Flight Unlimited III).

Есть, правда, такое подозрение: миссии будут немного "too challenging". Я опять отсылаю вас к Flight Unlimited II, к его довольно диким заданиям.

МОЖНО ПРЕДПОЛОЖИТЬ...

...что Flight Combat не потеряется в упомянутом потоке исторических авиасимуляторов. Конечно, ему придется труднее, чем Flight Unlimited III, — в этой сфере конкуренция куда жестче и конкуренты в последнее время пошли, прямо скажем, не самые слабые.

Но в действительности, это вопрос того, произойдет ли еще один качественный скачок в истории FU... В прошлый раз разработчикам Looking Glass это удалось. Или почти удалось. Посмотрим, каким каменный цветок выйдет у них теперь.

EXE Андрей Ламтюгов



50 вариантов Добра и Зла

СОЗДАТЕЛЬ MONKEY ISLAND ОКУНАЕТСЯ В РОДНУЮ СТИХИЮ

GOOD AND EVIL

CaveDog Entertainment
www.cavedog.com
Начало 2000 г.

Рон Гилберт (Ron Gilbert), создатель первых Monkey Island'ов и Day of the Tentacle, а затем фирмы CaveDog Entertainment, выпустившей всего-навсего "первый трехмерный стратегический" Total Annihilation, решил вернуться к любимому жанру.

Игрушка **Good and Evil** будет прежде всего "квестом", но не обычным, а очень большим и с использованием элементов почти всех существующих ныне игровых жанров. Решать головоломки, болтать и собирать инвентарь наш герой будет в 50 "исторических" мирах — стоит назвать Древний Рим, Дикий Запад, "места прописки" пиратов, пришельцев, гангстеров и мастеров восточных боевых искусств.

В какой из миров мы отправимся сначала, решать нашему природному везению: прежде придется раскинуть колоду гадальных карт, а там уж — что выпадет!

СТРАТЕГИЯ: ВЗГЛЯД СВЕРХУ

"Движок" игры будет, разумеется, трехмерным, вид — любимая изометрия, с возможностью приближения-удаления и даже вращения поверхности (вы же еще не забыли, кто делал ТА?).

Битвы будут происходить в режиме незамутненной стратегии в реальном времени. Несмотря на очень сильные элементы РПГ, Рон принципиально отказался от обычной ролевой "потурновости" — драка должна быть дракой, и нечего халявить!

Судя по разнообразию миров, сражения в "Добре и Зле" должны найтись на любой вкус: и морские битвы с пиратами, и ковбойская стрельба с бедра, и старый добрый японско-китайский мордобой с придыханием. Учитывая полную трехмерность игрушки и проработку рельефа... Кто сказал, что Рон решил вернуться к квестам?

Впрочем, глубоко "индивидуальные" персонажи, пазлы и обильные диалоги в любимых полупрозрачных окошках косвенно подтверждают это утверждение.



РПГ: БЫТИЕ ДОЛЖНО БЫТЬ КОЛЛЕКТИВНЫМ

Прогресс героя будет выражаться в изменении его "статистики" — догадываетесь, о чем я? Более того, в каждом из миров он сможет набирать команду и вести соратников за собой — в следующие реальности. Перспектива многообещающая: представьте, что вам придется таскать за собой войско из пришельцев, ковбоев и римских легионеров — и всей толпой кидаться на мастеров каратэ или пиратов.



Плюс к этому учтите, что пропускная способность порталов ограничена, и при переходе из мира в мир придется изрядно поломать голову над составом своей боевой единицы (могу только посочувствовать легионеру, которого вы решите покинуть в мире ковбоев. Его наверняка ждут проблемы в общении!).

КАК СЛОВО НАШЕ ОТЗОВЕТСЯ

Самое интересное: все эти невероятные миры будут тесно связаны между собой. Действия, совершенные в одном из миров, могут привести к серьезным последствиям в следующем. Скажем, вынеся группу мирно пасущихся ковбоев, вы имеете все шансы налететь в пиратской ипостаси на группу хорошо вооруженных и очень злых привидений в джинсах.

Благодаря такой сложной системе взаимодействия, возможности посещать миры в любом порядке и почти неограниченной свободе в выборе линии поведения, игра будет обладать огромным потенциалом того, что наши забугорные коллеги назвали удобным словом "replayability": садиться за Good and Evil можно будет снова и снова, и всякий раз игра будет по-настоящему "новой".

Выйти игрушка должна в начале будущего года. Можно гарантировать, что в этом случае ни концепция, ни художественное решение "Добра и Зла" не устареют: на сегодня они очень оригинальны и делают Good and Evil одним из самых интересных проектов на рынке.

EXE Наталия Дубровская



"КРОНДОР" К НЕСЧАСТЬЮ?

Еще совсем недавно, 1 апреля, CaveDog веселилась и переименовывала себя в Frozen Yak. Сегодня праздник продолжается, но уже будучи окрашенным в темные тона. Так, без видимых на то причин, был аннулирован проект Elysium, который вел мистер John Cutter, создатель классической ролевой игры Betrayal at Krondor. Путаные словеса пресс-релиза объясняют такой решительный шаг "стремлением делать самые лучшие игры". Интересно, обязательно ли для этого сворачивать проекты, уже находящиеся некоторое время в разработке? Сам Cutter, по утверждению того же пресс-релиза, начинает новую игру. Остается лишь надеяться, что это будет РПГ.

СТАТЬ "КУЛАКОМ" И УМЕРЕТЬ

В преддверии того самого fool april day каждый развлекался по-своему. New World Computing, например, объявила конкурс. Фанаты серии Might & Magic должны были ответить на ряд вопросов по ролевым играм M&M. Как же авторы уже седьмой части игры, носящей название For Blood and Honor, решили осчастливить победителей? О, вы никогда не поверите. Самый удачливый сможет дать свое имя любому монстру игры — на выбор. Победители группы "В" смогут стать представителями богатого крестьянства, а победители группы "С", соответственно, бедного. Подумать только, какая честь! Навсегда увековечить себя в роли грязного виртуального оборванца, который не умеет говорить с игроком и уничтожается одним взмахом меча. Наслаждайтесь, победители.

КОМПЬЮТЕР-УБИЙЦА

Кампания совершенно безумных конкурсов продолжается. Каждый проект раскручивается в силу своей кровожадности. И в этом System Shock 2, безусловно, переплюнул детскую M&M7. Победитель конкурса, организуемого фирмой Looking Glass, станет членом команды корабля UNN Von Braun и будет зверски растерзан живучим

компьютером Shodan. Кстати, если кто еще не в курсе, Шодан — "она", а не "он". Разумеется, подобное "доброе" дело совершается под лозунгом увековечивания своего имени в бессмертном компьютерном произведении. Уж лучше "Скар" в мультфильме "Lion King" или убитый начальник стражи в Baldur's Gate.

ПСИХИ В ОНЛАЙНЕ

Для большинства наших читателей 10 долларов в месяц за онлайновую игру — это уже многовато. Зато западные кибер-маньяки отрываются по-серьезному. История с продажей account'а в UO, содержащего несколько перекачанных героев, замок, корабль и кучу золота за 521 доллар положила начало аукционному буму. Спустя лишь несколько дней, один удачливый UO-бизнесмен, предложив начальную цену в 200 долларов, смог толкнуть своих персонажей за 5000 "зеленых и конвертируемых". Вам нехорошо? Торги продолжаются.

Хочется отметить особую роль прессы в данном деле. Если бы информация о первой купле-продаже прошла мимо чутких ушей веб-репортеров, онлайновый рынок мог и не состояться. Кто-нибудь хочет слегка помятую коробочку от UO и просроченный на год account? Отдам дешево — чуть-чуть не хватает на Porshe Carrera.

БЕСКОНЕЧНАЯ ИСТОРИЯ

Данная новость адресуется фанатам аниме и, в частности, серии Final Fantasy. Не секрет, что в начале этого года в Японии вышла FF8 от SquareSoft, и теперь эта самая известная консольная RPG готовится к осеннему релизу в Штатах. Некоторые источники утверждают, что к 2000 году на прилавках появится и PC-вариант последней части знаменитой игры.

Что нового? Разумеется, еще более навороченная графика. Авторы наконец-то решили отказаться от кеглевидных тел и арбузообразных голов персонажей. Модели станут более реалистичными и в них можно будет узнать представителей homo sapiens. История развивается

2D Is Dead Forever!

СУДЬБА ЖАНРА ГЛАЗАМИ ДИЗАЙНЕРА 3D-КВЕСТА

Больших проектов на квестовом горизонте сегодня немного, а сиквелов — так, считай, и вовсе нет. Возможно, знаменитые квестовые сериалы закончились бы на Monkey Island 3 навсегда — если бы не Simon the Sorcerer 3D, очень солидный проект, над которым вовсю работает храбрая фирма Headfirst Productions.

SIMON THE SORCERER 3D

www.simon3d.com
Headfirst Productions
www.adventuresoft.com/headfirst/
Конец 1999 г.

Почему "храбрая"? Скажите мне, что не знаете, насколько рискованно сейчас вкладывать деньги в игрушку жанра adventure! A Headfirst Productions не просто взялась за игру: несколько лет назад, закончив на 70% проект, называемый ныне Simon the Sorcerer 3D, команда поняла, что с двухмерной адвенчурой на рынок лучше не соваться, и закрыла его — как делали тогда многие. Но в отличие от этих "многих", вместо того чтобы махнуть на игру рукой и перейти на RTS для бедных, просто переделала игрушку "с нуля" — и милый плоский Саймон-волшебник стал трехмерно-рендеренным.

Камера в Simon 3D будет "на плече", как выражаются создатели, или — "как в Tomb Raider" (тоже по их словам). Всегда самый выгодный, "кинематографический", угол, стремительная смена перспективы... Все это должно оживить статичный мир классической "адвенчуры" (воплощением которой были оба первых "Саймона") и сделать его приемлемей для избалованных стрельбой, беготней, рендерингом в реальном времени и прочими динамическими освещениями современных геймеров.

Основная идея — сымимикрировать под новые технологии и жанры, ни на йоту не поступаясь святыми квестовыми принципами. Mario 64 + Doom + Simon the Sorcerer, каким он был прежде, — вот вам и "Саймон-3D"!

Авторы постулируют четко: "Основой игры будет общение, решение головоломок, юмор — все как раньше!" Очень большой упор будет сделан на нелинейность сюжета: способов прохождения и концовок в "Саймоне" будет столько, что играть можно будет снова и снова — почти как в шутер или стратегию. В зависимости от выбранного метода игроку будут предлагаться свои "открытия" — новые возможности или географические точки, до которых при другом игровом "маршруте" не добраться.

Разумеется, чуточку поступиться Headfirst Productions все же пришлось: в игре будет и экшен, и даже давно устраненная из квестов возможность умереть в честном бою. Однако в одном они категоричны: это квест, это "Саймон", и вам осталось только подождать до конца года и увидеть, как мы делаем их несчастное 3D!

Подробнее о том, как именно Headfirst Productions собирается победить 3D, нам рассказывает ведущий дизайнер проекта **Эндрю БРЭЙЗЕР** (Andrew Brazier).

Game.EXE: Как вы думаете, погибло ли 2D навсегда? Может ли получиться так, что интерес к этой технике вернется, когда публика привыкнет к 3D и насытится прочими "новейшими технологиями"?

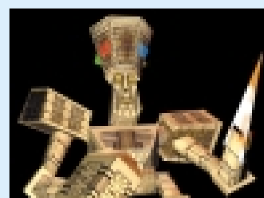
Эндрю Брэйзер: Должен с сожалением сказать: я лично уверен, что 2D не вернется никогда. Публикаторы отказываются от двухмерных адвенчур (нам пришлось убедиться в этом на собственном опыте: двухмерный проект Simon 3 так и не был закончен) — им нужны трехмерные игры, максимально эксплуатирующие новые технологии и дорогое железо. Единственный вариант, который я допускаю, — что появится двухмерный квест с использованием принципиально нового для жанра элемента. Скажем, многопользовательский квест или игра в реальном времени.

.EXE: А как насчет элементов экшена в Simon 3D? Будет там стрельба или рукопашный бой?

Э.Б.: Нет, "схваток" как таковых в "Саймоне" не будет. Противостояние с врагами, необходимость сокрушить их, чтобы двигаться дальше, — да, но никаких драк! Игрок будет вынужден шевелить мозгами. Стрелять Саймону иногда придется, но любая стрельба — только часть решения очередной головоломки. Нет, бродить по игре, стреляя во все, что шевелится, Саймон не будет! Можете быть уверены!

.EXE: Как мы знаем, в игре будут "чисто трехмерные" головоломки, которые нельзя реализовать в 2D-мире. Расскажите о них.

Э.Б.: Само собой, переход на "трехмер" дает массу новых возможностей в разработке головоломок. Например, если вам надо что-то найти в плоской игре, вы не сумеете заставить игрока смотреть "из глаз" героя. Плюс мы можем "поворачивать" по-

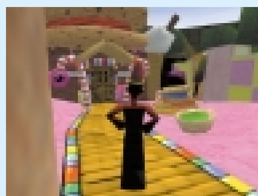












мещения — хоть вверх ногами, хоть наизнанку перелицовывать, никаких проблем! Представьте, что вы вышли из комнаты, а когда возвратились, она перевернулась с ног на голову — все, что было на полу, оказалось на потолке, и наоборот. И помещения, и сцены на открытом воздухе — все станет совсем иным!

.EXE: Самая главная проблема современных квестов — "одноразовость". Как бы игра ни была хороша, садиться за нее снова и снова, как за тот же Quake, не станешь. Как вы решаете эту проблему в "Саймоне"?

Э.Б.: Суть Simon 3D — то, что игрок всегда может идти куда захочет, так что порядок решения головоломок и выполнения миссий может быть совершенно произвольным. Действия, совершенные в "прологе" игры, будут серьезно влиять на то, каким будет финал. Скажем, вы отказались помочь кому-то в начале, а ближе к концу вы его опять встретите, только теперь уже он не поспешит вам на помощь.

Застрять из-за того, что ты не сделал чего-то раньше, будет просто невозможно — но каждое удачное решение поможет в дальнейшем продвижении. К тому же мы включили в игру секретные области, персонажей и особые возможности, до которых можно добраться, только закончив игру несколько раз. Все это заставит вас играть еще и еще раз — всегда будет что-то новое, чтобы узнать и разведать.

.EXE: А можно чуть подробнее о сюжете?

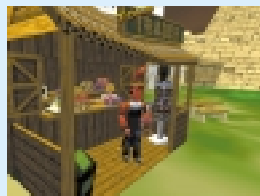
Э.Б.: После того как Саймон вновь обретет телесную суть (он потерял душу в конце Simon 2, помните?), Калипсо расскажет ему о новых планах Сордида по захвату вселенной. Злой маг нашел заброшенный портал в наш мир и собирает Темные силы, готовя вторжение. Правда, пока что он ложится костьми, пытаясь портал открыть — последний запечатан древним и мощным заклятием.

Растворить портал стремится и Саймон — ведь тогда он сможет вернуться домой! Но если он не сумеет обогнать Сордида, раскрыть тайну портала первым и не дать врагу вырваться вслед за ним — все предприятие не имеет смысла.

В игре будет масса интереснейших мест, вам встретятся самые странные персонажи, к тому же Саймон наконец-то узнает подлинную историю таинственного Свомпи.

Игрушка будет такой же смешной, как и ее предшественники: Саймон чрезвычайно ироничен: он будет все время подшучивать над собой, над другими играми, а уж о том, в какие забавные ситуации ему иногда придется попадать, я и не говорю!

.EXE: Что ждет наш жанр в



будущем? Как будут выглядеть квесты, когда ситуация с "новыми технологиями" немного утрясется и создание трехмерного квеста будет обычным явлением, а не результатом героического заброда кучки подвижников?

Э.Б.: На самом деле, 3D отлично подходит для квестов, и в ближайшие год-два должен начаться расцвет жанра. Если разработчики не погрязнут окончательно в том, что сейчас называется action/adventure, то поймут, какие возможности перед ними открываются. Пока мне в голову приходят только идеи о многопользовательских и онлайновых квестах, но на самом деле... Взять одно только многообразие миров, которые можно создать в 3D, — да тут больше нет никаких ограничений!

.EXE: Какие игры (в любом жанре) в последние год-два произвели на вас самое сильное впечатление?

Э.Б.: В последнее время появилась только одна игра, которая по-настоящему меня впечатлила, — Half-Life. Игра вдохнула в свой жанр новую жизнь! До этого FPS были на одно лицо, каждая могла похвастаться только тем, что в ней графика круче, чем в предыдущей. Half-Life открыла новую страницу: в ней есть настоящий сюжет, хорошие головоломки, враги красуются отменным AI. А какая там атмосфера! И графика, хотя никто ею особенно и не хвастался. А многопользовательский режим! Праздник, а не игра!

Если говорить о консолях, то тут меня больше всего порадовала Zelda: Ocarina of Time — отличная во всех отношениях вещь! Если Simon 3D получится таким же, мы будем просто счастливы.

.EXE: А мы будем счастливы вместе с вами! Коротенькое пожелание нашим геймерам — на прощание.

Э.Б.: Пожелание? Ну, будьте в курсе, что мы вовсю работаем над нашим Simon 3D и вам есть чего ждать. Да, и если у вас до сих пор нет Voodoo 2 — бегите и покупайте!

.EXE: Большое спасибо за ответы, а за последний совет — особенно!

EXE Беседу вела Наталия Дубровская

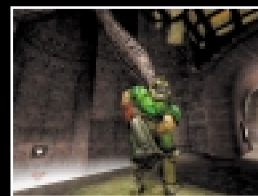


вокруг очередного солдафона по имени Squall, лучшего представителя военной академии Garden. И если в сюжетном плане SquareSoft себе не изменяет, то РПГ-элементы Final Fantasy явно подвергнутся некоторым трансформациям. Ваши герои больше не смогут менять оружие по своему желанию. Каждый из них останется со своим "дефолтовым" вооружением. Магическая энергия также прекращает свое существование. Волшебство будет одноразовым — по аналогии с AD&D scroll'ами, которые исчезают после использования. Запасы магии необходимо будет пополнять за счет широких вражеских карманов.

EXE Александр Вершинин

МОДЕЛЬ DOOM'ЕРА В QUAKE 3

По слухам, умные люди, которых хватает в фирме id Software, все-таки решили перенести некоторые памятные вещи (модели, уровни и т.п.) из своих ста-



рых игр в Quake 3. В частности, опубликован скриншот модели настоящего DOOM'ера и заявлено, что в новый "движок" уже перенесена легендарная карта dm6 из Quake.

UNREAL КАК ГОРЯЧИЕ ПИРОЖКИ

Калифорнийская фирма Infinite Machine, основанная Джастином Чином (Justin Chin), дизайнером игры Dark Forces II: Jedi Knight, и Чи-Ян Вангом (Che-Yuan Wang), программистом, работавшим над Jedi Knight, лицензировала "движок" Unreal для создания новой игры в жанре "action от третьего лица". (Напомню, что на сегодня Unreal лицензирован более чем десятком фирм, кои анонсировали целых 18 игр на этом engine.) Кстати, отцы-основатели Infinite Machine не единственные в довольно большом списке недавно по-

Как казаки
Алжир захватывали

АВТОРЫ "WARCRAFT 2000" ЗАМАХИВАЮТСЯ НА СВЯТОЕ

COSSACKS

GSC Game World
www.gscgame.com
1999 г.

На дворе почти третье тысячелетие, а еще не все попробовали сделать свой C&C-клон. Времени осталось всего ничего, но это вовсе не значит, что наши шансы "попасть в историю" равны нулю. На последнем толковище разработчиков в Милии проект под смутно знакомым названием **Cossacks**, по словам редких очевидцев, произвел настоящий фурор. Стратегия в реальном времени, вдохновленная Age of Empires, достойная графика и впечатляющий список нововведений.



Ведущие игровые сайты мира опубликовали обзоры, не забывая отметить, что девелоперы этого интересного проекта проживают в городе Киев, страна Украина, и это их первый в жизни проект.

АВТОРА!

Поправочка. Авторы "Казаков" действительно базируются в Киеве, но в игростроении далеко не новички. Это любимые персонажи завсегдатаев пиратских ларьков и прямые конкуренты Blizzard — помните так называемый "WarCraft две тыщи"? Знакомьтесь, GSC Game World, творцы. В свое время эти киевские умельцы разобрали WarCraft 2 на запчасти — и собрали обратно, сотворив по своему разумению "расширенную и улучшенную" версию. Вдоволь набаловавшись с чужим "движком", в GSC Game World повзрослели и решили сделать нечто полностью самостоятельное. "Казаки" — их первая "официальная" разработка.

Итак, что мы имеем? Не две, не три и даже не четыре. Шестнадцать, прости господи, играющих сторон, само собой, совсем-совсем distinctive, то бишь друг на друга не похожих. Украина и Россия, Польша и Пруссия, Венеция и... Алжир — все флаги в гости к нам. Каждая сторона представлена 25-ю действующими лицами, среди которых следует ожидать не только дву- и четвероногих юнитов, но и корабли с артиллерией.

Модели многочисленных зданий и внешний вид персонажей высасывались вовсе даже не из пальца, а создавались "с учетом исторических реалий", что вкупе с многочисленными видеовставками, по мнению разработчиков, должно "отлично передавать дух того времени". Какого именно времени, правда, не совсем понятно, но примерное представление вам могут дать имена главных героев игры — Петр Первый, Богдан Хмельницкий, Людовик, так сказать, Четырнадцатый.

Игровое поле предлагается нашему вниманию в изометрической проекции, как в StarCraft или Age of Empires, однако, в отличие от этих замечательных игр, рельеф в "Казаках" действительно трехмерный. Вращать его, правда, не позволяется, потому как к рельефу очень надежно прикручены совсем не трехмерные, но очень милые здания (это которые с учетом реалий). Анимацию персонажей на статических картинках оценить, как мы ни пытались, не удается, но люди размовляют — юниты ведут себя очень достойно.

"Движок" поддерживает разрешения до 1280x1024, способен достоверно изображать всякие спецэффекты типа тумана, дыма и взрывов, и не надорвется отслеживать 8000 юнитов на одной карте. Причем все "это" без услуг 3D-акселератора на P200 с 32 Мбайтами, по обещаниям авторов, должно крутиться со скоростью около 25 кадров в секунду.

И ЧТО?

Что нового ждет нас в "Казаках"? А что можно ожидать от C&C-клона? Ожидать можно "интересных особенностей" и "множество нововведений". Трехмерный ландшафт, как ему и положено, открывает игроку новые тактические высоты, чуть ли не в буквальном смысле. Скорость перемещения армий зависит от угла наклона местности, с горки лучше видно, дальше можно стрелять, и так далее.

Толпа из 50 юнитов, выбранных рамкой, в отсутствие старшего так и останется толпой. Командир натуральным образом строит подчиненных в самые различные формации. Очень важно, что в строю юнит значительно сильнее и действует более эффективно, чем в одиночку. Учитывая, что в бою может участвовать уйма народа, до 8000 человек, "Казаки" наверняка сделают попытку оставить своих клонированных собратьев далеко позади, почти достигнув звания "стратегического симулятора".



Это были "особенности", теперь чуть-чуть о "нововведениях". Артиллерийские ядра при попадании в болото предательским образом откажутся взрываться, а вот в горах, наоборот, причинят противнику больший урон — за счет "каменно-скальных" обломков. Сила тяжести и прочие силы в игре, как нас заверили, действуют.

Крестьяне в "Казаках" совсем разучились воевать — они полностью концентрируются на сборе ресурсов, которых здесь аж пять видов. Зато вражеских "пизантов" разрешено поработить, угнать и заставить. Пусть добывают те же пять ископаемых, но уже в наши закрома. Пешие и конные юниты в отличие от своих коллег из других игр не способны разрушать здания и стены. Эта интересная и творческая работа по плечу только пушкам и мортирам, которые, кстати, умеют стрелять на выбор картечью, ядрами и бомбами. Разрубить пушку на мелкие кусочки при помощи шашки или стрел, как вы понимаете, также будет непросто. Гораздо более эффективный способ конверсии — захват дорогостоящий техники.

В полной версии игры мы обнаружим подробнейшую энциклопедию и, что более важно — редактор 3D-ландшафта и миссий, позволяющий создавать осмысленные сценарии и карты размером до 512x512 тайлов.

"Казаки" смотрятся интересно настолько, насколько вообще интересно может выглядеть C&C-клон в конце двадцатого века. Нешуточное знакомство разработчиков с "предметом" внушает здоровый оптимизм — разобрать WarCraft 2 совсем не так просто, как кажется. Получит ли игра коммерческий успех или останется хитом пиратских ларьков — покажет время. Сроки выхода "Казаков" и имя издателя пока не определены.

EXE Олег Хажинский



На пути к позиции

ЕЩЕ РАЗ ПРО ЛЮБОВЬ. КО ВТОРОМУ "ОХОТНИКУ"

SILENT HUNTER II

Aeon
SSI
www.ssionline.com
Лето 1999 г.

Об основных особенностях проекта **Silent Hunter II** уже писалось в .EXE #11 за прошлый год: главными действующими лицами являются немецкие подлодки, место действия — Атлантика, время — 1939-45 гг.

Главная новость, вероятно, та, что параллельно с SH2 ведется работа над игрой под названием Destroyer Command. Впрочем, эту новость следует выделить в отдельное производство — сейчас об этом проекте известно слишком мало... Вероятность того, что игры будут "стыковаться", разработчики определяют как пятьдесят на пятьдесят.

Однако вернемся к "Охотнику".

ДВА В ОДНОМ

Проблема вот в чем. Silent Hunter — это очень серьезный симулятор. Исторические реалии выдержаны в точности, включая



историю с "Энигмой", смену системы кодов и последующее вскрытие уже измененной системы. Но как в таком окружении обеспечить соответствующую играбельность? Примерно в середине 1943 года в Битве за Атлантику наступил перелом — и с тех пор немецкие лодки стали беспощадно истребляться еще до того, как получали шанс занять позицию для стрельбы. Это уже не повышенная сложность, а верная смерть.

Эти реалии и стали причиной того, что варьирование уровня сложности отражается и на исторических датах... При полностью реалистичном подходе вы, скорее всего, не получите лодку XXI-й серии. Но в "облегченном" варианте она, возможно, достанется вам уже в 1944 году. Таким образом, SH2 — это фактически две игры в одной: полностью реалистичная и "сбалансированная".

МИССИИ И ОКРУЖЕНИЕ

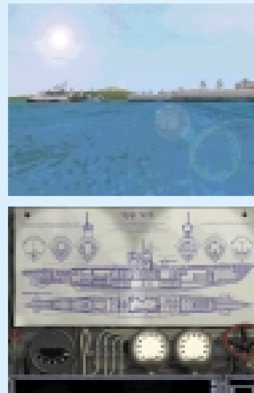
Режим multiplayer тоже будет. Исключительно cooperative — действия лодок в составе "волчьей стаи". Кроме того, в игру введены лодки XIV-й серии — "дойные коровы", с помощью которых можно будет восполнять запасы топлива и торпед. Процесс рандеву смоделирован полностью — найти, сблизиться и долго, очень долго оставаться в надводном положении.

Первый Silent Hunter (в версиях 1.1 и выше) уже предоставлял довольно широкий спектр заданий (не считая торпедных атак) — в него входила фоторазведка военно-морских баз и спасение сбитых летчиков. Во втором мы получим возможность производить минные постановки. И как следствие — заниматься на редкость приятным делом — форсировать минные поля.

Проникновение в гавани будет выведено на качественно новый уровень. Давно пора. Всем был хорош Silent Hunter, но это... туповатая брандвахта, полное отсутствие сетей, минных полей...

МОРЕ — ЭТО КРАСИВО

В отличие от Aces of the Deep первый Silent Hunter использовал спрайтовую графику. В принципе, это было правильно — поскольку у подводников всего одна точка зрения. Однако спрайтовая графика отжила свой век, а 3D-ускорители вошли в каждый дом. "Движок" SH2 будет полностью трехмерным. На низких уровнях сложности можно будет разглядывать любой объект под любым ракурсом и даже наблюдать свою лодку под водой со стороны (и чем глубже, тем темнее становится; по утверждению разра-



ботчиков, особенно эффектно смотрится торпедный выстрел). Динамическое освещение, 16-битный цвет — плохо ли? Особое внимание уделено отрисовке объектов в условиях пониженной видимости. Если в первом SH корабли "выскакивали" из тумана, то в новой версии этот процесс имеет массу промежуточных стадий — от смутного силуэта до кристальной четкости.

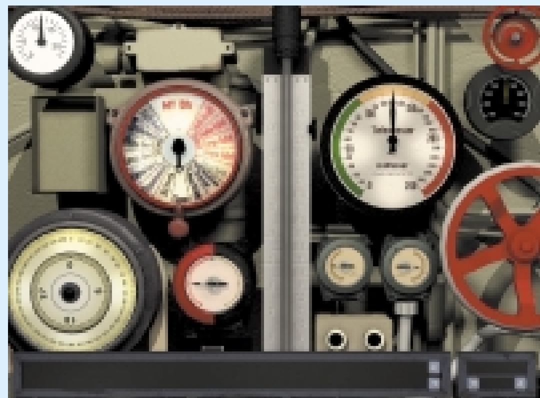
Погода. В принципе, это было и раньше, но сейчас погодные эффекты получат новое развитие; эта область пока что не определена до конца.

ЛУЧШИЙ

Silent Hunter II будет лучшим из существующих подводных симуляторов. Ему просто нет равных. Единственное, что вызывает некоторые опасения, — насколько реалистичной будет модель движения лодки под водой (динамика, учет изменения плавучести etc. — об этом разработчики ничего не говорят).

Вот жаль только, что лодка немецкая...

EXE Андрей Ламтюгов





кинувших LucasArts разработчиков. Уже известно, хотя работа над игрой только-только началась и у нее нет ни названия, ни одного — доступного массам — скриншота, что паблишером будет GT Interactive. В своих интервью г-да Чин и Ванг заявляют, что не хотят больше работать с компанией LucasArts, которая "жаждет получить все", не оставляя никакой интеллектуальной собственности разработчикам.

ЗАНОСЧИВЫЕ НЕМЦЫ

Фирма Soft Enterprises описывает свой проект Skout в таких выражениях, что непонятно, смеяться или плакать. Лучше процитировать: "...цветное освещение, полупрозрачные объекты, эффект линзы, отражения, тени,



туман — и все это в Truecolor. Сам Unreal позавидует!" Обещают 21 уровень, до 1500 фреймов анимации на персонаж и много радостей. Однако кроме скриншотов и плохонького avi'шничка пока ничего показать не могут. Хотя скрины, как мне кажется, средненькие, и повода для радости не дают.

ТРЯСИ КОСТЯМИ

Майк Дюссо (Mike Dussault) из Monolith поделился новостями о новом поколении их "движка" LithTech (Shogo: MAD, Blood 2). Уже заканчивается работа над скелетной анимацией моделей, что даст возможность резко улучшить анимацию. Собственно, способов несколько: во-первых, у разных моделей может быть общий скелет и общая анимация, что сокращает трудозатраты моделлеров, а это, в свою очередь, даст им время сделать побольше разных движений. Во-вторых, экономится память для хранения моделей, раза в 2-2,5. И, наконец, будут отдельно анимированные части тела (руки, ноги, головы, глаза, рты) и, возможно, реалистичная физика для мертвых тел — достаточно наделить кости весом, и падающий труп будет

вполне реалистично ложиться на пол, каждый раз по-новому, да и реакция на попадание, отдача и прочие красоты будут более похожи на настоящие.

UNREAL OS

Epic создает из старого доброго Unreal нечто и вправду эпических пропорций. В свежем патче (версии 223, ныне плавно перетекающей в 224) обещано досрочное появление запланированного для Unreal: Tournament нововведения — собственной интерфейсной библиотеки, причем по мощности сравнимой чуть ли не с самой Windows. Отныне можно будет создавать собственные окна, меню и все прочее без ограничений, что должно облегчить жизнь при разработке командных модификаций игр. Жаль, скриншотов пока нет.

EXE Господин ПэЖэ

ЗОЛОТАЯ ПУСТЫШКА

Демо-версию аддона к Age of Empires — The Rise of Rome — скачали миллион человек. Причем только с официального сайта Microsoft. Специалисты отмечают потрясающую живучесть творения Брюса Шелли — оригинальная игра вышла в ноябре 1997 года, набор дополнительных уровней — ровно через год. На дворе апрель 1999-го, а игра все еще неплохо продается. Чтобы мы не заскучали в ожидании Age of Empires 2 (которая, по большому счету, не содержит ничего принципиально нового), Microsoft издает Age of Empires Gold Edition. Что это? Оригинальная игра, The Rise of Rome и красивая коробка.

Не удивлюсь, если "новая" игра получит бешеный успех. Куда катится мир?

РАДУГА ШЕСТЬ — ДВА

Вторая часть Rainbow Six (аддон не в счет!) наконец-то обрела название. Согласитесь, что Rainbow Six 2 звучит немногим лучше, чем гордость видеопиратов "Семь-2". Игра будет называться Rogue Spear. 16 уровней и 18 (отдельных?) миссий, привычный, но все еще волнительный процесс спасения заложников, слежки за подозреваемыми и

Загнивание
со вкусом

ШВЕДСКАЯ МОДЕЛЬ РАЗЛОЖЕНИЯ ЦИВИЛИЗАЦИИ

DECAY

Insomnia Software
www.insomniasoftware.com
4-й квартал 1999 г.

Вы никогда не задумывались над тем, как с минимальными затратами избавить третью планету Системы от так называемого "человечества"? Помоему, тут не понадобятся ни бомбы, ни химия, ни прочие кустарные глупости. Просто дайте людям еще немного времени и они успешно изведут себя сами. Потомкам приматов вообще свойственна странная склонность к сознательному суициду, практически нераспространенному в живой природе. Инстинкт самосохранения отдельных индивидуумов присутствует лишь в их повседневной жизни, мгновенно исчезая при обращении даже к ближайшему будущему. Вспомните, какое количество сочинителей-фантастов развлекалось рисованием картин грядущего. Многие ли из них использовали при этом светлые тона?

Компьютерные игры — те же книги, только интерактивные, а их разработчики — такие же писатели...

ХОЛСТ И КРАСКИ

Совсем близкое будущее — начало следующего тысячелетия. Время, когда глобальная социально-экологическая катастрофа уже перестала быть всего лишь угрозой и превратилась в обыденную реальность.

Озоновый слой максимально истончен, а местами и вовсе отсутствует. Атмосфера на 7% состоит из токсичных и ядовитых газов. Жизнь под открытым небом уже невозможна. Те, кому хватило денег, давно перебрались на Марс, но таковых оказалось не так уж и много. Последние земные очаги цивилизации — огромные мегаполисы, накрытые защитными силовыми куполами, сконцентрировавшими под собой сотни миллионов людей. Демократия показала полную несостоятельность, обернувшись бессилием марионеточных правительств, коррупцией, всевластием транснациональных корпораций, разгулом преступности и прочими "радостями" свободы воли и совести. Исправить ситуацию была призвана новая инициатива LEA (Law Enforcement Agency), предполагавшая формирование специальных карательных бригад из числа заключенных-смертников. Именно они должны были "навести порядок" на улицах. Но "инициативе" этой суждено было провалиться...

"НЕГЕРОЙ" ПО-ШВЕДСКИ

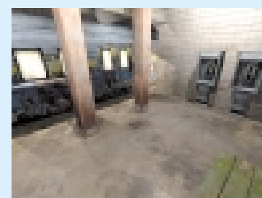
Джейк Близер (Jake Blisser). В 1995 году был приговорен к пожизненному заключению за серию жестоких убийств. В 2003-м попал под действие программы тюремной реформы LEA и был переведен в центр подготовки. В 2004-м заступил на патрулирование города в составе 13-й бригады. В том же году во время одной из операций расстрелял всех членов своей, а также 25-й бригады и скрылся в неизвестном направлении. Разыскивается, взять живым или мертвым... Познакомились? Этот грязный Джейк и есть наше виртуальное "я". В его личине нам предстоит обживать мир под названием **Decay** (что, кстати, жизнерадостно переводится как "гниение"/"разложение"), созданием которого занимается шведская компания Insomnia Software. Нежданно-негаданно вынырнув из глубин Скандинавии, этот проект озадачил многих и многим. В меру оригинальная концепция, весьма впечатляющая графика (см. шоты), а также длиннющий список достоинств игрового "движка".



И-ДЕ-Я! И ДЕ Я НАХОЖУСЬ?

Будущую игру вряд ли можно однозначно отнести к какому-то конкретному жанру. В принципе, это, конечно же, action, но усердно приправленный изрядным количеством элементов, свойственных другим направлениям индустрии игроделанья. Авторское определение звучит так: "first-person action-adventure with an attitude" (впрочем, нынче даже ленивый способен изобрести что-нибудь заковыристое, но... не совсем отражающее реальное состояние дел).

Значит, "action-adventure". В такие игры традиционно принято добавлять RPG-подобные элементы. Не обошлось без этого и в Decay. Во-первых, у разных пользователей Джейк Джейку будет рознь, так как с самого начала игры вы "генерируете" своего подопечного, выбирая и усиливая те особенности его личности и стати, которые кажутся вам наиболее важными. Хотите крепкого, но неповоротливого "быка"? — "Качайте" strength в ущерб agility. Нужен шустрый и проворный? — Забудьте про strength, развивайте speed. Все возможные параметры пока неизвестны, но обещано их много — поле для эксперимента гарантировано. Далее в процессе игры, персонаж, конечно же, будет самым естественным образом набираться



опыта и эволюционировать в указываемом вами направлении. Все пучком, короче. Все по-настоящему.

Следующая “краеугольная” функция игры — создание собственной базы, то есть места, где можно хранить и испытывать свежеприобретенные “игрушки”, вести переговоры с потенциальными заказчиками, покупать новое вооружение у подпольных торговцев, отдыхать и т.д. У игрока не будет нужды, да и возможности тоже, таскать с собой на каждую миссию все имеющееся в наличии оружие. Часть его (бОльшую) придется оставить на базе, взяв с собой лишь самое необходимое. Бездумного “kill'em all” не предвидится. Напротив, приветствуется тщательное планирование миссии, а это уже стратегический момент и — еще один плюсик.

Далее. Игра не собирается подсовывать нам миссию за миссией в линейном или нелинейном порядке. Четкой и светлой цели у игры нет, по крайней мер пока. Просто выжить, попутно заработав, — задача, по-моему, более, чем достойная. Для этого мы сами должны будем искать заказчиков, чтобы получить от них очередное задание, по исполнении которого нам гарантирован чемодан с оговоренным количеством “зеленых”. Впоследствии, впрочем, наладив соответствующие связи, можно будет заработать еще немного валюты на клиенте, сдав его LEA... Кто сказал, что мы хорошие?

MAX И DVA

Технология, на основе которой создается игра, носит незамысловатое имя DVA, или Dynamic Visibility Analysis, и является собственной разработкой Insomnia Software. Если верить авторам (а других источников у нас пока нет), на написание игрового engine был потрачен целый год, но результат того стоил — по качеству рендеринга он практически идентичен творениям 3D Studio MAX (в доказательство приводятся два соответствующих скриншота — отличия не просматриваются). В то же время заявляется, что игра не испытывает острой нужды в аппаратной акселерации. Последняя понадобится только если у вас “слабый” процессор. “Слабый”, по мнению наших оптимистичных шведов, — это ниже PII-300. Что уже само по себе наводит на мысли. Разные. В частности, о необходимости откладывать деньги на очередной upgrade.

Но вернемся к высокому. В длинном списке “фирменных особенностей” engine есть все, что только придумано на сегодня. Кривые Безье; NURBS-поверхности и полигоны; bump mapping; phong/blinn и metal shading; omni, spots, directional, colored и volumetric lights; скелетная анимация, инверсная кинематика... продолжать? Там (в списке) еще много чего осталось...

ВРУТ ИЛИ ТОЛЬКО ПРИВИРАЮТ?

Итак, наобещали действительно неправдоподобно много, но и последние картинки выглядят убийственно красиво. На них, правда, еще не видно моделей, но окружение, обстановка и освещение впечатляют. А еще по demo-сцене видно, что скандинавские программисты одни из сильнейших в мире. Есть все основания полагать, что техническая часть игры будет на высоте (если железо перетерпит).

Что касается многострадального gameplay'я, тут тоже есть куда раскатывать губы. Хотя идеи, изложенные разработчиками, не то чтобы абсолютно новы (масса похожих вещей просматривается, к примеру, в той же Soldier of Fortune от Raven Software), но до сих пор ни одной грамотной их реализации мы не встречали, а хотелось бы. Замах внушительный — ждем результата.

EXE Роман Косенко



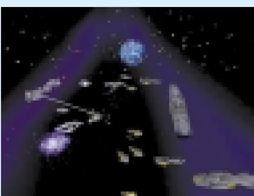
Секретное оружие Microsoft

CONQUEST: FRONTIER WARS

www.microsoft.com/games/da/conquest/
Digital Anvil
www.digitalanvil.com
Microsoft
Осень 1999 г.

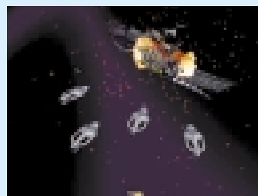
Не так давно боссы корпорации Microsoft рассказали всему миру о своем новом секретном оружии. “Оружием” оказалась игродельческая компания Digital Anvil (мы писали о ней в #1'99), основанная в 1996 году человеком по имени Крис Робертс (Chris Roberts). Фанаты сериала Wing Commander должны помнить это имя — Робертс принимал самое непосредственное участие в его создании. Три долгих года товарищи из Digital Anvil работали в глубоком подполье, поднимаясь на поверхность земли только по субботам, воскресеньям, и за сигаретами. Результат — три почти готовые игры “симуляторного” плана, первая из которых, **Conquest: Frontier Wars**, по счастливому совпадению, оказалась еще и стратегией в реальном времени.

Игра, повторяю, еще вчера была строго засекречена, а пото-



му информацию о проекте и сейчас приходится собирать по крупицам. Игровые скриншоты мало чем отличаются от фотоснимков звездного неба, сделанных в плохую погоду при помощи фотоаппарата “Смена-8М”. Редкие 3D-модели космических кораблей как бы нехотя поливают друг друга огнем лазеров будущего на фоне мрачных планет. Ближайшая аналогия — безобразно опаздывающий Homeworld от Sierra.

Известно, что действующих лиц в “Пограничных войнах” будет всего два — хорошо оснащенные “человеки” и некие “мантисы”,

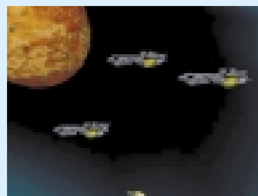


берущие не умением, но числом. Про количество миссий ничего не говорится, а значит — есть шанс, что их, родимых, не будет вообще. С помощью интергалактических ворот игрок сможет перебрасывать силы и ресурсы между 16-ю системами — игровой площадкой, на которой соперники будут заниматься разведкой, добычей ресурсов и, собственно, уничтожением друг друга.

Интересный кусок информации: управление отдельных флотов мы сможем перепоручить адмиралам. Электронные полководцы способны самостоятельно вести войска в бой, одерживать победы и терпеть поражения. С каждым сражением опыт командиров растет, а вместе с опытом растут и возможности — появляются новые тактические приемы, увеличивается количество доступных войск.

Разработчики собираются усладить наш глаз максимально возможным количеством спецэффектов. Нас ждут детализированные модели кораблей, масса разнообразного оружия, дымы, пожарища и прочие удивительные (особенно в вакууме) вещи. Очевидно, 3D-акселератор окажется совсем не лишним, однако минимальные системные требования еще не опубликованы. Известно лишь, что Conquest: Frontier Wars сможет работать и под Windows 2000, что косвенно говорит о реальной дате релиза.

EXE Олег Хажинский



подрывных работ. Разработчики обещают сделать еще один шаг (или даже два) в сторону улучшения группового AI, переделать графику, а особенно — пиротехнические эффекты, добавить дождь и снег, новые виды вооружения, например гранатомет, а также — позволить нам записывать “миссии” для потомков. Хорошие новости, товарищ Клэнси. Ждем скриншотов!

“СИМЫ” ЗАХВАТИЛИ КОНТРОЛЬ НАД САЙТОМ MAXIS

В начале апреля инициативная группа жителей SimCity 3000 захватила контроль над сайтом компании Maxis, разработчика этой замечательной игры. Случайные (или не случайные) посетители могли подумать, что на сайте поработали хакеры: симпатичные меню и картинки были грубо размалеваны лозунгами с требованиями “Свободу жителям SimCity”, “Это наш город!” и так далее. В обращении к людям “симы” заявили: “Это мы строим здания и дороги, это мы вкалываем на заводах и давимся в метро. Это наш город! Почему же тогда вся слава достается вам, людям, в то время как мы остаемся всего лишь точками на экране?”

Испуганные разработчики вступили с обитателями SimCity в переговоры и вскоре пришли к соглашению. На ближайшей выставке E3 Maxis продемонстрирует новую игру “симуляторного направления” под названием The Sims (“Симы”). Это будет своеобразный “SimCity под микроскопом”, где вместо кварталов и парков мы сконцентрируемся на гостиных и лоджиях. Вместо безликой многомиллионной армии “симов” — одна семья, крупно, сочно, в деталях. Как и во всех прочих играх Maxis, здесь не будет “неправильного” способа игры — полная свобода действий безо всяких ограничений. Интересно? Ждем E3.

EXE Олег Хажинский

ЗОВ АШЕРОНА: “БЕТА-ТЕСТЕРЫЫ!”

Как известно, “Микрософт” не любит быть вторым — если уж и опоздает, то потом затопчет.

Вот и успех Ultima Online задел монстра за живое, и он решил ответить собственным онлайновым проектом — Asheron's Call (Turbine Entertainment/ Microsoft).

Работа над новой супер-РПГ (официальный срок выпуска игры — осень 1999 г.) идет вовсю, и недавно команда закончила вербовку бета-тестеров.

Бета-тестерам предстоит создать героя, выбирая подходящие черты и одежду из сотен доступных вариантов, 6 основных качеств и более чем 30 навыков, а потом пробежаться по трехмерному острову виртуальной площадью в 24 кв. мили, осваивая самые разные ландшафты — от пустынь до ледников, разобраться в 4000-летней истории местного населения (то есть теперь в своей собственной). Чтобы крутые не обижали маленьких и новеньких, в игре предусмотрена специальная система поощрения взаимопомощи и братства: опытным игрокам будет выгодно заключать союзы с новичками и таскать их за собою, обучая уму-разуму.

КУРОЧКА ПО ЗЕРНЫШКУ...

Слияние больших фирм в огромные концерны продолжается: Infogrames покупает Gremlin. "Гремлин" понес в прошлом году изрядные убытки и решил забраться под теплое французское крылышко — от греха подальше. Само собой, Gremlin уверили: "Вы даже ничего не почувствуете, чик — и все! Все будет как раньше, только акции будут не ваши, а наши!" "Товару", наверное, остается одно — сделать вид, что он поверил, а нам — помахать ручкой вслед еще одной независимой фирме.

"УГОНЩИК-2" ДЛЯ PC!

DMA Design объявила, что намерена выпустить Grand Theft Auto 2 и для нашей любимой платформы! Еще раньше было известно, что готовится сиквел этой замечательной игрушки для Sony PlayStation — а о компьютере речи не шло. Теперь вторая серия этой преступной забавы достанется и писюковладельцам.

EXE Наталия Дубровская

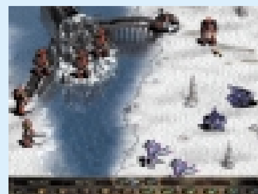
Первые жертвы новых генералов

КОЕ-ЧТО О ПРЕВРАЩЕНИИ ВАРГЕЙМА В ИГРУ

WARHAMMER 40K: RITES OF WAR

www.ritesofwar.com
SSI
www.ssionline.com
DreamForge
www.dreamforge.com
Май 1999 г.







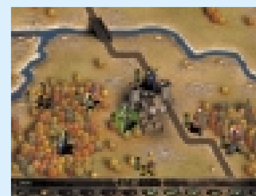
В какой момент занудный гексагональный варгейм превращается в Игру? Ответ на этот вопрос находится у каждого внутри. Уверен, очередное совместное творение SSI и Games Workshop заставит всех поклонников стратегических игр основательно в себе покопаться. С одной стороны, перед нами еще одна (и на этот раз — последняя) игра на "движке" Panzer General II. Предпоследним в очереди был замечательный русско-китайский "Пиоплес Женераль", а следующим (внимательно просканируйте этот выпуск "Информбюро") будет нечто совершенно новое на engine от... Prince of Persia 3D. Скажете: сколько можно, надоело, хватит, и будете, в общем, правы.

С другой стороны, мы имеем дело с артефактом из игровой вселенной Warhammer 40k, а такие игры нас никогда покрупному не подводили. Вспомните: Shadow of the Horned Rat и Dark Omen, Final Liberation и Chaos Gate. Всегда ярко, всегда с двойным дном — у стратегоманов за много лет выработался положительный рефлекс на слово "Warhammer". Надеюсь, SSI не обманет наших надежд и на этот раз.



ОЖИВШИЙ ХЕКС

Первый взгляд на картинки из будущей игры развеивает всяческие сомнения — красота неописуемая. Разрешение 800x600 и много-много цветов — цифры не говорят ни о чем, главное — художники сумели столковаться с программистами и выжали из на ладан дышащего "движка" максимум. Те самые шестиугольники, без которых не обойтись никак, угадываются с большим трудом — сложный рельеф, игра света и тени на песчаном побережье, изумительные модели Элдаров и Тиранидов — действующих лиц **Rites of War**. Дизайнеры постарались оживить плоский мир бывшего Panzer General. Пейзаж пришел в движение, перестав быть "бумажным" игровым полем. Юниты больше не "скользят" от одного хекса к другому, а ведут себя как живые. Скажем больше, даже в минуты отдыха игровые персонажи не застывают, а продолжают изображать активную деятельность. Думаете, мелочь? Да, но образ игры совершенно изменился — нет больше абстрактной карты местности, есть сказочная страна. Исчезли "фишки", появились герои. Исчез... тот самый занудный варгейм. Или просто замаскировался? Смотрим дальше.



НОВЫЙ FANTASY GENERAL

В SSI говорят о новом для серии "элементе RPG", однако похожий принцип "развития юнитов" уже был применен в Peoples General. В конце каждой миссии (которых в игре будет 24 штуки) игрок получает определенное количество очков "славы". Этот ценный ресурс расходуется на "приобретение" новобранцев и развитие способностей старых бойцов. Каждый персонаж при покупке может быть оснащен уникальными "наворотами", вроде Conversion Fields, Eyes of Kurnous или Chronal Jewels. В ходе боевых действий персонажи оттачивают свое боевое или "психическое" мастерство, растут в уровнях. На определенном этапе развития юнит перестает быть юнитом и становится Героем.

Продвинутые персонажи, раскачавшиеся в первых миссиях, могут набраться смелости и приступить к исследованию игрового мира: таинственные развалины порой хранят в себе не только смертельных врагов, но и ценные артефакты, магические прибамбасы и вооружение. Разработчики обещают 50 специальных способностей, 12 псионических заклинаний, 24 артефакта и тьму тьмущую представителей армий Элдаров, Тиранидов и Имперских сил.

Многопользовательский режим будет обязательно, причем "кооп" в том числе. Редактор сценариев — пожалуйста, но, простите, без редактора карт. Каждый уровень Rites of War нарисован от руки и простым, составлением из тайлов получен быть никак не может. Вот они, первые жертвы...

EXE Олег Хажинский

Спросите эксперта!

ЛУЧШИЕ ИГРЫ 1998 ГОДА ГЛАЗАМИ РОССИЙСКИХ РАЗРАБОТЧИКОВ

Свои предпочтения по жанрам-98 мы вам уже назвали — месяц назад. Про то, как голосуют долларом и мышью те, кто играет в игрушки не по долгу службы, а исключительно для удовольствия, рассказали — и не раз. Осталось — что? Посмотреть на достижения прошедшего года глазами отечественных профессиональных девелоперов, тех, кто, может быть, как раз сейчас доводит напильничком (а то и зубилом вырубает) наши "Лучшие-99".

Скажу сразу: отрывать людей от дела ради "раздачи виртуальных слонов" нам было слегка неловко: оценивать валовой продукт поименно и раскладывать его по ячеечкам с бирочками — это наша профессия, а вовсе не их! Дело разработчика — сочинять свои игрушки, а не нумеровать чужие в порядке убывания.

И все же — ура — все эти занятые люди охотно пошли нам навстречу и честно рассортировали игранное и усвоенное за прошлый год в соответствии со своими взглядами и пристрастиями. И результат, прямо скажем, получился интересный!

СЕРГЕЙ ОРЛОВСКИЙ

(Nival Entertainment, директор)

Игра года — Quake 2 v3.20 (отмечу, что за этим странным утверждением следовал ехидный "смайлик"! — **Н.Д.**).
Стратегия — Warhammer II: Dark Omen (Electronic Arts).
Action — Thief: The Dark Project (Looking Glass/Eidos).
РПГ — Baldur's Gate (Bioware/Interplay).
Квест — Grim Fandango (LucasArts).
Симулятор — Need for Speed III: Hot Pursuit (Electronic Arts).
Аркада — Oddworld: Abe's Exoddus (Oddworld Inhabitants/GT Interactive).

ОЛЕГ КОСТИН

("Никита", программист)

Игра года — Half-Life (Valve/Sierra).
РПГ — Fallout 2 (Black Isle/Interplay).
Квест — Не играл!
Action — Half-Life (Valve/Sierra).
Стратегии — Railroad Tycoon 2 (PopTop/Gathering of Developers).
Симулятор — Descent: Freespace (Volition/Interplay).
Аркада — см. Квест.

АНДРЕЙ "КРАНК" КУЗЬМИН

(K-D Lab, президент компании)

Игра года — Half-Life (Valve/Sierra).
Стратегия — Commandos: Behind Enemy Lines (Pyro Studios/Eidos).
Action — Thief: The Dark Project (Looking Glass/Eidos).
РПГ — Fallout 2 (Black Isle/Interplay).
Квест — Grim Fandango (LucasArts) и Sanitarium (DreamForge/ASC Games).
Симулятор — Не играл!
Аркада — Oddworld: Abe's Exoddus (Oddworld Inhabitants/GT Interactive) и Carmageddon 2 (Stainless Software/SCI).

ОЛЕГ КОЖУХОВ

("Амбер", директор)

Игра года — Grim Fandango (LucasArts). (Остальные сотрудники фирмы назвали Final Fantasy VII от SquareSoft.)
Стратегия — Settlers 3 (Blue Byte). (А сотрудники сказали: "StarCraft".)
Action — Half-Life (Valve/Sierra). (Сотрудники: Shogo: Mobile Armor Division от Monolith.)
РПГ — Final Fantasy VII (SquareSoft).
Квест — Grim Fandango (LucasArts).
Симулятор — Colin McRae Rally (Codemasters) с комментарием: "Судим по версии для Sony PlayStation! На PC так и не пробовали".
Аркада — Heart of Darkness (Amazing Studios/Infogrames).

СЕРГЕЙ ТИТОВ

(TS Group Entertainment LLC, исполнительный директор)

Игра года — Half-Life (Valve/Sierra).
Стратегия — StarCraft (Blizzard).
Action — Half-Life (Valve/Sierra).
РПГ — Final Fantasy VII (SquareSoft).
Квест — Grim Fandango (LucasArts).
Симулятор — Tom Clancy's Rainbow Six (Red Storm Entertainment).
Аркада — Need for Speed III: Hot Pursuit (Electronic Arts).

ОЛЕГ МЕДОКС

(Maddox Games, президент)

World War II Fighters (Jane's Combat Simulations).
European Air War (MicroProse).
Falcon 4 (MicroProse).
(Небольшой комментарий: "Я теперь ни во что, кроме воздушных симуляторов, не играю — ведь какой у меня проект сейчас, знаете?" — спросил Олег, прежде чем назвать свои лучшие игры. Знаем! Так что и хит-парад у автора IL-2 Sturmovik свой, по спецзаказу! — **Н.Д.**)

ЮРИЙ МИРОШНИКОВ

("1С", директор по исследованиям и разработкам)

Игра года — Thief: The Dark Project (Looking Glass/Eidos).
Стратегия — StarCraft (Blizzard).
Action — Half-Life (Valve/Sierra).
РПГ — Fallout 2 (Black Isle/Interplay).
Квест — Grim Fandango (LucasArts).
Симулятор — WW II Fighters (Jane's Combat Simulations).
Аркада — Excessive Speed (Iridon Interactive).

СЕРГЕЙ КЛИМОВ

(Snowball Interactive, директор)

Игра года — Half-Life (Valve/Sierra).
Стратегия: походовая — Spell-Cross (Cauldron/JRC), RTS — StarCraft (Blizzard).
Action — Thief: The Dark Project (Looking Glass/Eidos).
РПГ — Magic & Mayhem (Mythos/Virgin).
Квест — King's Quest: Mask of Eternity (Sierra).
Симулятор — Colin McRae Rally (Codemasters).
Аркада — Heart of Darkness (Amazing Studios/Infogrames).

АЛЕКСАНДР МИХАЙЛОВ

("Бука", начальник отдела бизнеса и разработок)

Игра года — "Вангеры" (K-D Lab/"Бука") и Half-Life (Valve/Sierra).
Стратегия — StarCraft (Blizzard).
Action — "Вангеры" (K-D Lab/"Бука").
РПГ — Fallout 2 (Black Isle/Interplay).
Квест — "Петька и Василий Иванович спасают галактику" ("Скиф"/"Бука").
Симулятор — Deer Hunter 2 (Wizard Works/GT Interactive).
Аркада — Oddworld: Abe's Exoddus (Oddworld Inhabitants/GT Interactive).

RUSSIAN DEVELOPERS' TOP 1998

Огромное вам спасибо, господа, что пошли нам навстречу!

Итак, подводим итоги нашего сегодняшнего хит-парада Russian Developers' Top 1998.

Игра года — Half-Life (Valve/Sierra). Оглушительный успех! Со слоновьим топотом пробежал "Полураспад" по сердцам всех геймеров мира и оставил в них неизгладимый след.

Стратегия — StarCraft (Blizzard). No comments!

Action — Thief: The Dark Project (Looking Glass/Eidos). Тоже вопросов, пожалуй, никаких: нет такого чарта, где бы "Вор" не поспорил с Half-Life — и не уступил, с ма-а-аленьким таким отставанием.

РПГ — Fallout 2 (Black Isle/Interplay). И вовсе даже не "Балдур", вот что странно! И на втором месте — опять не он! FFVII уступила "Фоллауту" всего одно очко!

Квест — Grim Fandango (LucasArts). Веселенький квест про покойничков железной рукой задвинул конкурентов — благо, их и было не так много. Его назвали лучшим все, кто вообще играет в квесты! (Упс! Пардон! Единственными конкурентами GF в нашем чарте внезапно оказались KQ VIII и домотканый "Петька и Василий Иванович", бог ты мой! Уели, уели нашего "Грима"!)

Симулятор — World War II Fighters (Jane's Combat Simulations). В оценке этого жанра наблюдались изрядные разброд и шатания: победила игрушка, набравшая всего три голоса! Остальные удостоились единственного упоминания — ну что за трудная судьба у бедных симов! Прежде всего потому, что четкой границы между "симулятором" и "аркадой" так никто провести до сих пор и не сумел.

Аркада — Oddworld: Abe's Exoddus (Oddworld Inhabitants/GT Interactive). Ну и правильно! Мы тоже так думаем!

Вот так. Сравните свое мнение с мнением наших профессионалов — и можете смело провести остаток месяца в мучительных сомнениях на тему "кто же из нас прав"...

Да никто! Правы, как водится, оказались Half-Life и глупая арифметика. А из-за арифметики мучиться глупо: ее надо просто принимать к сведению. И играть в то, что нравится, не думая о чартах и рейтингах. Как, к счастью, и делают наши разработчики — в чем вы и могли сейчас убедиться.

EXE Экспертов терзала
Наталия Дубровская

Продолжая марафон

DUALITY

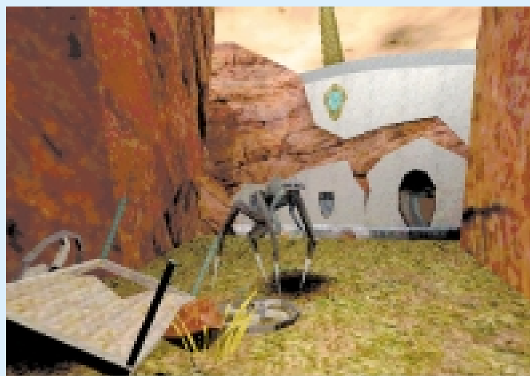
www.duality.net/
Double Aught Software
www.doubleaught.com/
Дата выхода не объявлена

Грег Киркпатрик (Greg Kirkpatrick) — вам говорит о чем-нибудь это имя? А плохо произносимое название компании-разработчика Double Aught? А игрушку Marathon (от популярной нынче Bungie Software) помните? Нет? Ничего удивительного. Игра, хоть и знаменитая, была написана для "Мака". Так вот, мистер Киркпатрик руководил коллективом, исполнявшим многочисленные mission pack'и к этому самому FPS...

Конечно, я знаю, сейчас надо сказать: "Но, возможно, в скором времени ситуация изменится, потому что... (плюс название грядущего суперпроекта)". Говорю. Ситуация с известностью, вероятно, не в самом скором времени, понимаете ли, изменится, потому что грядет **Duality** — весьма амбициозный первый самостоятельный проект Double Aught. Жанр — 3D action. Цель — совершить (революцию) и перенести (жанр на новый уровень).

М-р Киркпатрик считает, что главное для нужд Duality — связный сюжет и достоверный трехмерный мир. Точнее, не просто сюжет, а История, способная захватить и увлечь. Большая история, где главное — двойственность, вечно противостоящие силы добра и зла, света и тьмы. Загадочно вздохнем и произнесем с придыханием: мистика...

Главный герой будет очень милым, похожим на монстра Франкенштейна созданием — настолько же уродливым (как все семь смертных грехов), настолько и безымянным. Да, с такой мордой ему непросто будет непринужденно общаться с толпой NPC... Решено даже добавить прямо-таки ролевую систему "кармы" — действия Франки-младшего будут определять отношение к нему других героев. Побочные персонажи с четко выраженными характерами будут как до отвращения добродетельными, так и до восхищения злющими, общаться придется и с теми, и с другими, невзирая на карму, дабы собрать ценную и

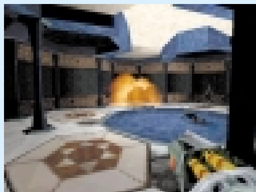


полезную информацию, помогающую открыть тайну загадочного Фактора Выбора, заправляющего на данной планетенке, и просто предметы (для "инвентории"), необходимые для решения многочисленных пазлов. Ну и конечно, в лучших традициях "Марафона" добрые NPC будут вовсю участвовать в битвах наравне с Франки, помогая бедняге справиться с полчищами NPC-злых.

"Взаимодействие" со злыднями будет включать в себя как банальный неинтеллигентный мордобой, так и благородные дуэли на орудиях дально- и не очень дальнобойных: пока что заявлены нормальный пистолет (помните тот страдающий свинкой "дирринжер" из "Марафона"?), нормальный гранатомет и не вполне нормальный скорострельный арбалет. Все оружие постараются вписать в "контекст" мира: по словам Киркпатрика, если оно и будет где-нибудь валяться, то только потому, что его кто-то туда положил. Кроме того, мутантская сущность Франки-младшего будет проявляться в невиданных способностях к прыжкам и низверганиям с больших высот без ощутимых потерь.

И о "движке": он есть и использует собственную "портал"-технологию (где ты, Prey... на кого покинул нас?!), а также кучу спецэффектов с умными названиями (назовите свой любимый — он там есть). Engine позволяет создавать "очень органичные" трехмерные миры с полигональным населением — преимущественно хищной полуразумной фауной, ищущей, чем бы закусить. Бегать ее представители должны побыстрее главного героя, так что удирающие во все лопатки будут догнаны и прилюдно сожраны. Даже уродливость Франки-младшего им не помеха...

EXE FRAG Сибирский









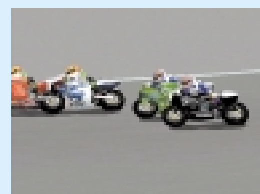
AMA-мама

AMA SUPERBIKE

Motorsports Simulations
www.motorsims.com
Дата выхода не объявлена

AMA, чтобы не было недоразумений, — это American Motorcyclist Association, в личную и неотъемлемую собственность которой входят **AMA Superbike** (гонки по правильным кольцевым трекам), AMA National Motocross (ну да, да — национальный, понимаете ли, мотокросс), AMA Grand National Dirt Track Racing (возня в песочнице) и еще много всяких AMA. Чуть больше восьмидесяти, если быть точным. Компания-разработчик Motorsports Simulations, Inc. (для друзей просто — Motorsims) записалась в лучшие приятели AMA, и Superbike, скорее всего, является первой ласточкой из восьми с лишним десятков шедевральных гонок... Ну и правильно — это ведь в конце-то концов не какие-нибудь там кровожадные истребители оленей, а благородные покровители спортивных байкеров.

Отсюда следует, что все треки и байки будут просто до неприличия лицензионными; пока что скринами представлены два дорожных кольца — Las Vegas Speedway и Pikes Peak International Raceway. Первая — традиционный стадион с зеленым газоном и скучными трибунами, а второй поинтереснее, с ездой мимо гаражей с грузовиками и золотистым закатным небом. Модели мотоциклов и гонщиков в норме, а, похоже, собирающийся войти в традицию вид "из шлема" демонстрирует очень симпатичную рулевую стойку, плексигласовый щиток с нежными солнечными отблесками и приборную панель, что должна отчаянно трястись и пропадать из поля зрения при наклонах. И, да, наконец-то



руки! Руки в толстых спортивных перчатках на рогах руля — то, чего нам давно-о-о не хватало в мотогонках.

Помимо традиционных рекламных обещаний никогда-прежде-не-виданного графического реализма вследствие "ручной отрисовки треков по реальным фотографиям" и невероятно реалистичных текстур (видимо, также вручную размазанных по дороге валиком), остающихся такими же даже при близком и непосредственном знакомстве с асфальтом, гражданка Motosports Simulations, Inc. (до нашего знакомства и дружбы еще ой как далеко, верно?) хвастается физической моделью, лезущей в душу и несущей в нее "чувство скорости и невыносимого напряжения"... Проверим, Motorsims, проверим.

EXE FRAG Сибирский

1983

SINISTAR: UNLEASHED

GameFX Texnology
www.gamefx.com
THQ
www.thq.com
Июнь 1999 г.

Если вы еще не в курсе, сообщаю: 1983-й был годом Sinistar, прямо-таки культовой космической стрелялки на игровых автоматах, предметом ярого фанатизма и бесконечных споров, до сих пор имеющей не такое уж малое количество фан-сайтов — где убеленные сединами аркадные ветераны оживленно припоминают особенности поведения рабочих кораблей с планеты Спргов и специфику призовых миссий по сбору кристаллов, что позволяли получить на борт корабля до двух десятков Синибомб... А вообще, Sinistar была очень, очень сложной аркадой, где надо было лихо выписывать зигзаги между астероидами, собирать бонусы и расстреливать планетоиды и военные корабли пришельцев, что ничем не уступали вашему маленькому и ярко-красному по скорости стрельбы и перемещения. Революционной аркадой для далекого-предалекого прошлого и очень даже привлекательной для любого графического минималиста из настоящего.





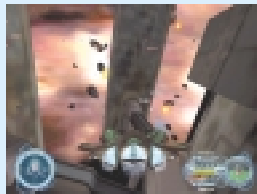
Для графических же максималистов компанией GameFX для монстра THQ ваяется нынче то, что называется ремейком, — **Sinistar: Unleashed**, нечто с уносящими крышу спецэффектами: распрекрасно выполненный космос; боевые станции; ничуть не смущенный вакуумом огненный шторм и упорно расходящиеся правильными кругами, зато беспредельно красивые взрывы тактических ионных зарядов; вспыхивающие энергетические сферы щитов вокруг истребителей, схожих с вражескими кораблями из WC: The Prophecy или "Призраками" из "Вавилона-5"... Что совсем неудивительно: как наш родной корабль-одиночка, так и вражеская техника (и сие повелось еще со времен исходной аркады), что называется, "биомеханические", то есть живые и разумные, и иметь подобные формы в воспаленном воображении дизайнеров просто обязаны.



Мы будем одни во враждебно настроенной вселенной, полной агрессивных и крутеющих с каждой минутой врагов, хотя, разумеется, до сложности предшественника Unleashed'у не подняться никогда. Оружие и powerup'ы добываются классически — путем сбора кристаллов во время погони сквозь астероидное поле за упорно отказывающимся умирать вражеским воякой. У 25 сверхдетализированных видов врагов — свой уникальный арсенал, повадки и подлые замашки. Два десятка уровней, да — как дань памяти аркадности Sinistar'а — пять призовых, тех самых "бонусных", где уйма кристаллов и, как следствие, куча апгрейдов и специальных артефактов невиданной разрушительной силы.

Аркадная классика возвращается на волне нового тысячелетия — как романтично и трогательно, правда? А системные требования все ползут и ползут — 233 МГц Pentium II и трехмерный акселератор. Как минимум.

EXE FRAG Сибирский



Маугли с кладбища

WEREWOLF: THE APOCALYPSE — THE HEART OF GAIA

www.ascgames.com/100-GAMES/werewolf
DreamForge Entertainment
www.dreamforge.com/
ASC Games
www.ascgames.com
4-й квартал 1999 г.

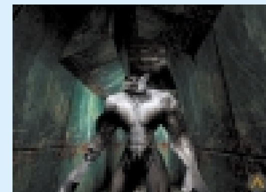
ASC Games, паблишер, бессовестно запятнавший свою совесть (и изрядно поправивший толщину кошелька) работой над TNN Outdoors Pro Hunter и ничем, кроме Jeff Gordon XS Racing (условно), не прославившийся, решил, что время для славы пришло. И поручил DreamForge Entertainment (Sanitarium помните? Если нет — загляните в .EXE за февраль или июль прошлого года, мы его так хвалили!), готовой оттянуться в полный рост на классическом фольклоре, изготовление новой игры (кстати, Pro Hunter — тоже их рук дело).



Активно работавшая в "черном" жанре (Dungeon Hack, Ravenloft, Veil of Darkness) DreamForge специализировалась до сих пор на RPG и квестах, изредка заглядывая в стратегии. А вот наши любимые шутеры благополучно шумели где-то вдалеке и ее внимания не привлекали. Увы, судя по скриншотам, верно и обратное — ее шутер **Werewolf: The Apocalypse — The Heart of Gaia** тоже не привлечет внимания.

Начнем с названия. Когда вы в последний раз играли в шутер с названием длиннее двух слов? Хоть один помните, а? Я не помню. Мозги у нас, шутерщиков, от долгого неиспользования атрофировались и превратились в один большой нерв, с руку толщиной, идущий напрямую от глаз к кончикам пальцев, чтобы скорость реакции была максимальной. И потому запомнить семь слов, не считая тире и двоеточий, мы не способны по определению.

Продолжим историей — откуда у нас это чудо произрастает. Оказывается, White Wolf Game Studio давно издает Werewolf: The Apocalypse — нормальную ролевую игру, настольную и весьма успешную. Само по себе это неплохо, но когда DreamForge начинает делать "интерпретацию" этого дела на "движке" Unreal от третьего лица и обещает (цитирую): "смешение экшена, квеста и ролевой игры", начинаются проблемы. Ждите — там будет даже лазерное ружье и заклинание огня одновременно...



Ну да ладно, не будем о мрачном, поговорим лучше о самой игре. Название можно не переводить — кто такие вервольфы (они же волколаки, они же волки-оборотни), знают все. Однако играть за типичную зверюгу, которая помимо воли в полнолуние воет на луну и охотится за всем, что движется, особенно за маленькими детьми, будет политически некорректно.

Не проблема — отныне у нас оборотни белые и пушистые! Звать нас Garou, существуем мы только для того, чтобы защитить мать Землю от злобных гадов (людей), которые ее портят и губят. Никаких лун — в волка, человека или полуволка мы превращаемся по желанию. И в таком виде спокойно очищаем запятнанную репутацию нашего рода от злобных сил тьмы. Когда очистим — наступит хеппи-энд. Чего и вам желаю...

EXE Господин ПэЖэ

Энди Холлис
меняет профессию

A-10 WARTHOG

Jane's Combat Simulations
www.janes.ea.com
Electronic Arts
www.ea.com
Лето 1999 г.

Поклонникам нескончаемой космической оперы Wing Commander можно посочувствовать: вскоре делом здесь займется творец серии Longbow Энди Холлис. Давно пора! Почувствуйте, что такое 150 управляющих воздействий, размещенных на стандартной клавиатуре.

Однако сие радостное событие произойдет не раньше, чем будет завершен авиасимулятор



A-10 Warthog (коротенькая новость на эту тему была в .EXE #12 за прошлый год).

Внимательно проанализировав результаты, показанные последним "Лонгбоу", а также F-15, специалисты Jane's Combat Simulations крепко подумали и решили отказаться от динамической кампании. По их мнению, фиксированные миссии получаются более интересными, чем те, что образуются по ходу дела.

Как уже заявлено, среди прочих миссий будет и эскортирование. Самолетов. Лично меня не очень радует перспектива вести воздушный бой на А-10 особенно против, к примеру, Су-37 — но, вероятно, воздушные потасовки станут основным занятием геймера в режиме deathmatch. Примерно такая же ситуация была и с последним серьезным симулятором А-10 — имеется в виду A-10 Cuba! от Activision.

Может быть, "Лонгбоу" действительно был чуть перегружен по части авионики? Не зря его сопровождали "облегченные" вертолетные симуляторы, такие, как Team Apache?

По словам Холлиса, причина, по которой был выбран А-10, была такой: с одной стороны, хотелось взять уникальный по задачам и возможностям аппарат, а с другой — этот аппарат должен быть предельно прост в обращении. Штурмовик А-10 лучше всех удовлетворял этим условиям. Относительная простота будущего симулятора происходит не от его аркадности (боже упаси), а от выбора главного действующего лица. Это относится не только к авионике, но и легкости пилотирования. В хардкорном симе А-10 летать легче, чем в любом другом хардкорном авиасиме "современной эпохи" (прямое крыло, малые скорости).

В то же время о различных проявлениях реалистичности (летная модель, модель повреждений etc.) на данный момент ничего неизвестно. Конечно, за исключением того, что игру делает Jane's — одна эта марка уже кое о чем говорит...

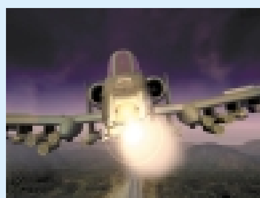
Графический "движок" в А-10 абсолютно новый. Во-первых, так требует время — большая детализация. Это относится и к земле (рельеф выполнен по принципу "неравномерной сети", которая становится тем "гуще", чем более неровной является поверхность), и к объектам (однако про деревья пока что ни слова).

Но дело еще и в имитируемом объекте. А-10 является самолетом и в силу этого факта может за весьма непродолжительное время улететь куда дальше, чем "Апач". А потому все поле было увеличено в четыре раза по сравнению с тем, что наблюдалось в "Лонгбоу".

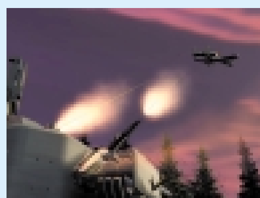
Говорят, что погодные эффекты в игре также будут. Но какие именно — не уточняется.

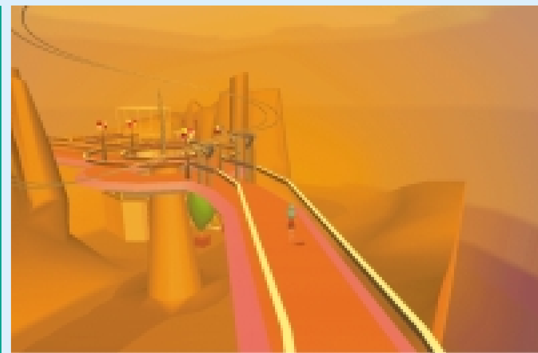
У джейнсовского продукта в перспективе намечается только один конкурент — iA-10. Не стоит делить шкуру неубитого медведя, но думается, что симулятор от Jane's будет лучше. Правда, есть один спорный моментик. Не факт, что набор фиксированных миссий окажется лучше, чем интерактивно-волшебная система TALON, генерирующая динамическое окружение. Впрочем, поживем — увидим.

EXE Андрей Ламтюгов









Сказка
о слепом мальчике

ISABELLE

Belisa
www.belisa.com
2-й квартал 1999 г.

В деревне Кризо большие проблемы. Из-за неправильных методов разработки в каменоломнях на холме все чаще случаются камнепады, все идет кувырком, да еще этот Мор... Мор — шарлатан и подонок. Но деревня истомилась в нищете и безвластии и счастлива почувствовать на своем загривке его железную руку.

Жорж, наш герой, тоже получил от Мора свое: на него напали, и он ослеп. Он знает, что нужно делать, но сам прикован к постели, а помочь ему никто не хочет: мама — болтливая дура, девушка — дочь полицейского и без ума от Мора, зять — садист... Слава богу, есть еще мелкий братец Раймон — только он готов поддержать Жоржа, хотя что он может?

Зато вместе они — сила! Жоржу снятся странные сны и, проснувшись, он обнаруживает, что сделанное им во сне странным образом отдается в реальности.

Играя то за Раймона, то за Жоржа, объединив обычную реальность глупого деятельного мальчика и фантастические сны беспомощного провидца, мы сумеем все исправить и спасти деревню. Мор будет побежден, а камни перестанут падать.

Такой вот сюжет у игрушки **Isabelle** — первого проекта французской фирмы Belisa.

Сюжет и общий игровой принцип (о которых мы знаем совсем немного) оригинальны и очень интересны сами по себе — а уж художественное решение!.. С этим в "Изабель" все будет в порядке,



можно гарантировать. Великолепный цвет, резкие, внятные и в то же время абстрактные, вполне "сновиденные" фигуры и конструкции — тут есть на что посмотреть! Иреальный мир на стыке сна и яви будет передан очень внятно — и при этом в полном 3D, разрешении 1600x1200, с трехмерным звуком...

Игра уже практически готова, но, увы, до сих пор не нашла себе публикатора. Будем надеяться, что найдет — проект может и не перевернуть мира, но разве у нас так много просто стильных и оригинальных игрушек?

EXE Наталия Дубровская

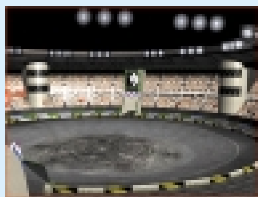
Last car standing

DEMOLITION RACER

www.accolade.com/noframes/products/demoracer
Pitbull Syndicate
Accolade
www.accolade.com/
Лето 1999 г.

Угадайте-ка с трех попыток жанр игры, саундтреки к которой исступленно сочиняются патологической группой Fear Factory? Да-да, совершенно верно, конечно, естественно, другого и не ожидал... Видные кармагеддонисты навряд ли будут озвучивать и полнить драйвом мистообразный квест или походовую стратегию.

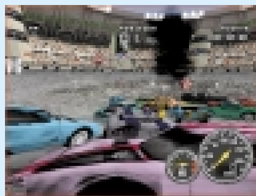
Экшен это, экшен, как ни прискорбно, причем в одной из наиболее тяжелых и неизлечимых его разновидностей — автомобильной. Так и вижу дающего интервью передовика-стахановца из Pitbull Syndicate, той самой команды, родившей два последних Test Drive, что считает ВАЗ-2106 единственной маркой, раскатывающей по нашей славной столице: он в каске, из-под которой выпирает панковский гребень, под глазами трудовые мешки. Бедняга надсадно орет, пытаясь перекричать вой электрогитар на заднем плане, в котором легко тонут скрежет оторванных бамперов, звон стекол и урчание двигателей: "к окончанию"... "по заданию"... "16 машин в каждой гонке"... "12 диких треков"... "обязуемся сдать"... и т.д.





Больно смотреть на все эти изуродованные "Доджи" и "Форды", что участвуют в так называемых "соревнованиях" US Demolition Derby Association, хорошо знакомых нам по почти что одноименным давним творениям Psygnosis. **Demolition Racer**, ребеночек папы Pitbull и мамы Accolade, запасся лицензией этой самой ассоциации, что не должно помешать ему вдоволь поизгаляться над физикой и правилами вождения. Кроме того что авто без труда смогут достигнуть цели своей недолгой и грустной жизни — быть спрессованными до размеров спичечного коробка, предварительно разбросав по всему треку лишние запчасти, — они будут, к примеру, небрежно вальсировать на двух колесах, не теряя в качестве управления, взлетать под небеса и выписывать там вензеля разработчиков.

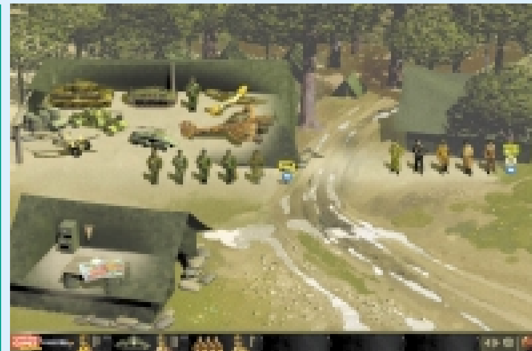
"Дикие" треки с восьмерками и трамплинами здесь не главное — в принципе, можно было легко обойтись и без них... Ведь апофеоз DR — это "bowl match". Для тех, у кого глаза еще не загорелись воспоминаниями: берется большая цементная чаша (в количестве одной) и готовые к выживанию автомобили (в количестве шестнадцати). Последние ставятся на край первой, разгоняются и устремляются к центру. А в центре они... э-э-э... встречаются. Что будет дальше — не так важно.



Конечно, когда этот миниатюрный ядерно-нейтронный взрыв с использованием двигателей внутреннего сгорания немного наскучит, можно будет заняться вариациями: "suicide racing" — восемь машин на одной стороне, восемь на другой, курс на сближение, скорость максимальная, результат предсказуем; "demolition racing" — тоже знакомая всем поездка к финишу с получением очков за нанесенные соперникам увечья (при этом не возбраняется еще и остаться в живых самому); "stock car racing" — более или менее стандартная гонка, где цель — доковылять до финишной прямой, а средства — не важны. DR нацеливается прежде всего на старушку "Соню", так что особо сногсшибательной картинки ждать не приходится. Дым дымит, огонь горит, оторванные части летают во всех направлениях, оживляя унылый пейзаж с коптящими воздух заводскими трубами на плохо прорисованном горизонте. В "bowl match" и того проще — спартанское такое кольцо трибун вокруг чаши, а большего нам и не надо. Чем радуют, так это обещаниями погодных эффектов — снега с дождем.

Почему? Да представьте себе, со снегом — это ж будет вылитое Крылатское...

EXE FRAG Сибирский



Panzer Prince of Persia 3D

PANZER GENERAL III ASSAULT

SSI (разработчик/издатель)
www.ssionline.com
Сентябрь 1999 г.

Та-да! "Привстаньте", как любил обращаться к посетителям военной кафедры моего родного института подполковник Яблонский. Скомкайте головные уборы в трясущихся руках. Мир больше никогда не будет таким, как прежде. Все будет по-другому, ибо человечество только что сделало огромный шаг на пути к сверхчеловечности. А именно? Компания SSI делает третью версию победоносного варгейма Panzer General на движке... от Prince of Persia 3D.

Слышу, слышу множественный дробный стук чем-то тяжелым о что-то твердое. Это теряют сознание и валятся со стульев многочисленные поклонники походовых варгеймов. Последний бастион их веры пал, и лучшие умы планеты гаснут, не в состоянии выдержать чудовищного позора. Что может быть ужаснее, чем переползать с одного хекса на другой в душной и тесной кабине трехмерного БТР? Трястись на вполне реальных кочках псевдотрехмерного рельефа и щурить глаза в узкую смотровую щель? Спешу вас успокоить, сохранившие разум фанаты Panzer General. В SSI все под контролем, и никто не собирается превращать вашу любимую игру в Battlezone или Uprising.

Panzer General III Assault останется походовой стратегией, и, скажем больше — эти волшебные шестиугольные клеточки под названием "хексы" никуда не денутся. Просто смотреть на происходящее будет не так мучительно больно — игра обретет современный вид, и ни один эстетствующий игроман не сможет придраться к дизайну меню или интерфейса управления. Разумеется, "честный" рельеф сделает более точным расчет зон видимости и "тумана войны", а главное — игроку теперь не придется воссоздавать настоящую картину происходящего с калькулятором в руке — детали рельефа будут видны и так.

Кардинально поменяв внешний вид Panzer General, разработчики не удержались и внесли-таки десяток-другой изменений и в собственно геймплей. Если до революции "пупом игры" были юниты, то в третьей части возиться придется в основном с лидерами. Каждый лидер командует определенным типом войск и имеет собственные характеристики. Хороший, опытный командир "успевает" отдать больше приказов за ход, и, таким образом, его армия действует эффективнее. Однако бывалые лидеры "стоят" дорого, и, составляя команду перед очередной миссией, нам придется выбирать между толпой "тормозных" военачальников и парочкой "быстрых". Место действия обновленного Panzer General — Западный фронт. Дата выхода — что-то около сентября. Ждем и волнуемся.

EXE Олег Хажинский

Гамбургский счет-2,



или Полжизни, потерянные навсегда

GAME.EXE ПОДВОДИТ ИТОГИ ВСЕНАРОДНОГО КОНКУРСА "HALF-LIFE? — СВОИМИ РУКАМИ!"

Для начала — да простятся мне честные слова. Ибо их придется сказать в любом случае. Из-за нашего недосмотра объявление о необходимости прислать исходные файлы уровней (для защиты от ворованных карт с бескрайних просторов Интернета) было опубликовано не в первом же объявлении, а в самом конце, да еще и в статье (о работе с редактором). Приносим извинения. Поскольку ошибка наша — решили, что придется оценивать также и уровни без исходников, но относиться к ним намного серьезней и по возможности просеять через самые популярные свалки уровней (а их там, в Интернете, очень много) на предмет дублей. Увы, уверенность в отсутствии таковых — всего 99%, а не 100.

Каждому уровню в момент его поступления присваивался уникальный номер, после чего он (уровень) обрабатывался анонимно. Нумерация не сквозная, так как некоторые уровни мы получали по нескольку раз (по мере продления сроков конкурса), некоторые оказались поврежденными, а некоторые — вообще не уровнями, а сюжетами таковых (уровни приходили отдельно).

Гамбургский счет сохранился без изменений с прошлого конкурса, в конце концов писать отчет опять доверили мне, и во многом — из-за верного шотгана. Уровень должен быть хорош — и никаких поблажек. Какая разница, первый он или десятый, сколько он компилировался на 386-м процессоре с 256 килобайтами памяти, сколько лет его автору и где он живет? Если уровень плох — он должен умереть прилюдно, но быстро.

Подробных комментариев не ждите — количество уровней превысило все разумные пределы. Но пару слов о каждом скажу. А об остальном вы вполне сможете судить сами: на следующем компакт-диске мы выложим все конкурсные уровни (только скомпилированные, без исходных текстов, дабы уважать права авторов).

Основная проверка проходила в software mode, ибо именно в таком режиме проще отловить технические недоделки — тормозящие уровни, плохое освещение и т.п. Хотя на машине, использованной для тестов, был ускоритель, но с ним запускались только уровни, прошедшие предварительный отбор, то есть первая десятка, из которой после просмотра и были выбраны призеры.

Собственно, главных проблем у всех участников оказалось несколько: хронические тормоза (мало кто до конца понял, что он делает уровень для Half-Life, а не для Quake, и методы борьбы с тормозами здесь другие) и отсутствие то вкуса, то баланса. Обидно — многие хорошие уровни, где интересно ходить и любоваться пейзажем, совершенно неиграбельны. А другие, которые проходишь на одном дыхании и жалеешь о том, что все уже кончилось, состоят из коробок для обуви (причем по всем параметрам — геометрия, текстуры, освещение)...

Но, к счастью, в этот раз битва за первое место была весьма кровавой, было на что посмотреть! Талантливых уровней много, берите с "компакта" #5 (повторюсь, придется подождать), пробуйте и наслаждайтесь. А победитель пусть радуется заслуженному компьютеру.

ТРЕБУЙТЕ ОТСТОЯ И ДОЛИВА

Начнем с обширной группы тех, кто зря тратил время и деньги, насилуя Интернет пересылкой мертворожденных мегабайт. Сортировать внутри этой группы по качеству — нет уж, увольте, просто по номерам.

01, theinv~1.bsp
(Автор неизвестен)
Бред пьяного китайца. Бред — ибо происходящее понять невозможно (что-то тебя убивает, достаточно встать на лифт (каковой никуда не едет), странные выстрелы и разряды ниоткуда). Пьяного — ибо полно грубых ляпов. А китайца — ибо все желтое. Простите, китайцы, я знаю, что вы не желтые, просто что-то с вашим образом не так...

02, Underwater complex
(Игорь — cigarette smoking man — Балаев)
Видно, что старался. До-олго так... А толку-то? Бесконечные скучнейшие коридоры, уровень явно слишком большой для "движка", отсюда мощные, как в "Феррари" Треша, тормоза, и скука, скука, скука... Впрочем, освещение, хоть и примитивное, но довольно симпатичное.

04, home
(Николай Махонин)
Тренажер для истинных коммандос. Безрадостное скопление прямоугольников, которое надо, сцепив зубы, проползать миллион раз, ибо здоровья, как в жизни, не предусмотрено, а стреляют десантники весьма точно.

07, sergei
(Алексей Хейн)
Сопроводительное письмо — сплошная жалоба на жизнь и слабый компьютер. Соболезнуем. Последняя фраза — "Какую бы вы дали оценку, ведь я даже не смог его опробовать". Увы, мы тоже не смогли — оно не компилируется, вылетает с ошибкой. Впрочем, и чисто формально нескомпилированные уровни мы не рассматривали.

10, new2
(Евгений Витальевич Вахтеев)
Гигантские пустые залы, безудержно тормозящие и покрытые, как зубы кариесом, непрорисовывающимися кусками из-за острого гигантизма. Давить в зародыше.

12, 6maks
(Константин Максимов)
За что мы полюбили автора — так это за честность. Честно предупреждает, что уровень тормозит, честно извиняется, что уровень перед прохождением надо изучать в редакторе или с помощью god mode. Жаль только, что уровень от этого лучше не становится. Вымученный какой-то. Начинается все с забега без оружия сквозь огромные толпы монстров, причем надо сначала вслепую отыскать оружейную, а потом — костюм.

17, Litepro
(Александр Денисов)
Как бы это повежливее?.. А зачем, собственно, церемониться? Синдром первого уровня — у всех бывает, не у всех проходит. Лучше не садиться за редактор, если такое на выходе. Или садиться, но результат никому не показывать, а работать и работать дальше.

20, fff
(Антон Коптяев)
Не уровень вообще. Вполне соответствует названию. Похоже, точка старта за пределами уровня или еще какая ошибка — важен результат. Уровня вообще нет. Что-то темное мельтешит перед глазами — и все.

21, trushkin
(Михаил Трушкин)
Своеобычно. Темно, каменно и абсолютно непонятно. Даже сложно назвать уровнем, эдакая задачка по геометрии, gameplay'я не имеющая.

23, sscene1
(Борис Данилов)
Увы, здесь бесполезно говорить о тонкостях типа единства стиля, текстурах, освещении. Просто неумение, непонимание, короче, грустно абсолютно все.

24, zoneofdeath
(Сергей)
"Уровень может и не красивый, но был сделан за 1 час" — верю! Спасибо за участие в конкурсе. Да, проходить было сложно, но прошел-таки. Работа такая.

35, Kristall
(С.В.Лебедев, Д.В.Сизов, П.В.Анохин)
Заслуживает отдельного разговора. Видно старание, в конце концов к нему даже прилагается собственная музыка! Но, елки-палки, для чего устраивается конкурс? Для того, чтобы найти людей, которые могут делать уровни для игр, пригодные к использованию. А здесь даже в документации написано: "Минимальные системные требования: Pentium 2 300 Mhz (3DFX 2) 32mb". Ну, понятно, когда видишь такое — ждешь, что сейчас тебе покажут что-то из светлого завтра, сверхсложное и сверхкрасивое.

Увы, запустив уровень, обнаруживаем все тот же синдром первого уровня: огромные пустые залы и открытые пространства, залитые светом кислотных оттенков, фонтан с цветомузыкой в центре чего-то вроде греческого храма и стоящих плечом к плечу (ибо места им просто не хватает — столько напихано) десантников, у которых явно глаза разбегаются — куда стрелять. Короче, несмотря на внешнюю зрелищность и длинный рассказ, этот уровень — отличный пример того, что нельзя делать, если хочется победить в конкурсе.

36, deadzone
(Николай Терёхин)
Может, задумка и неплохая, но реализация получилась скомканная. Уровень явно нелогичен — в нем трудно жить. Стоящий посреди зала защитный костюм, монстры, явно сидящие в засаде, но почему-то вперемешку с десантниками, дыра в полу, ведущая в никуда...

37, Escape from Hell 491
(Сергей Горбачев и Алекс Краснов)
Лучше предоставить слово авторам — они лишнего не скажут. "Вы (Дерек Ельцин) выступаете в роли одного из заключенных" — этим сказано все. Смотреть уровень не обязательно — он жуткий, а вот описание прочесть рекомендую.

43, Vance
(Рафаэль Батырбаев)
Гибрид. Я бы даже сказал, незаконнорожденное дитя. Берем стакан Quake, добавляем пару столовых ложек Half-Life и щедрой пригоршней посыпаем сверху монстрами трех видов. Потом, как свечки в пирог, втыкаем других монстров, выключаем свет — и получаем нечто невыразимо тормозное и жутко однообразное. Хотя, безусловно, архитектура в меру средневековая.

44, HiFi
(Станислав Демидов)
Есть сауна, где наш герой быстро дохнет от теплового удара, туалеты и душ. Но сам уровень очень даже средненький, ничего интересного.

46, ilia1
(Илья)
Ску-учно. Опять синдром первого уровня: по-сталински высокие потолки, кислотные цвета... Э-хе-хе...

47, mks
(Максим Изотов)
Однообразие вредит. Длинные и одинаковые коридоры — это бяка. Казалось бы, так просто... А ведь человек старался, долго старался — и все впустую, получилось неиграбельно. И для одиночной игры уровни, и для сетевой.

49, Zamok party, fil
(Артур)
Словами не описывается. Ну, освещения нет — ладно, не понял, не сумел, не прочел. Но ведь остальное ничуть не лучше! Хотя, конечно, олимпийский принцип...

50, YDie
(Евгений Вахтеев)
Читатели — великие люди. Авторы уровней — дважды великие люди. Сам уровень — достаточно безлик и скучен (гигантские свалки оружия, зеленые кубические комнаты, брр) и при этом тормозит. Но дело не в этом. В сопроводительном тексте автор пишет: "Жду и надеюсь что вы не начнёте описание моей карты с "Начнём с того морального урода". И он прав — я сегодня добр и этими его словами закончу. А на самом деле есть куда расти — надо просто работать. (Да! Уровень #10, похоже, от того же автора...)

51, gh_day
(Роман Орехов)
Трагично — море старания, но опять кубики, опять непропорционально подобраны монстры, оружие и здоровье. Короче, типичные ошибки, проходящие с опытом, но не проходящие в конкурсе.

УЖЕ ЛУЧШЕ, НО ПОКА ДВА

В группе "середнячков" есть и твердые четверки с плюсом, и натянутые тройки с минусом, и, в принципе, почти каждый участник способен выйти на профессиональный уровень. Если того захочет. А сейчас — увы, старались, но не дотянули...

03, A_Single
(Игорь Иванов)
Архитектор, большой архитектор. Феерические залы, лестницы, вездесущая темнота, рассеиваемая только цветастыми светильниками. Есть все — секретки, лифты, даже скафандр дали и оружием снабдили. А дальше... Где игра? Кому интересны толпы десантников, равномерно отовсюду поливающие тебя через весь зал свинцом? О-хо-хо...

05, hldm101, hldm102, hlkomit, 3rooms
(Алексей Борискин)
Простенькие, очень простенькие, еще проще, уровни для сетевой игры. Без выкрутасов, почти без ошибок (кроме жуткого освещения), но и без особых находок. Можно похвалить симпатичные decal'ы на стенах, можно поругать жутковатые текстуры на них же и откровенно убогую раскладку оружия и подарков. А можно просто забыть.

06, st1a
(Ilya Viktorov aka or@NGE[LSD])
Почти попал в призеры. Но почти не считается — несмотря на довольно профессиональное владение технической стороной дела, автор явно слабоват в архитектуре. Все вокруг гигантское и пустое, игрок ощущает себя мышью, а это неправильно. Детали, детали и еще раз детали! И успех придет.

11, ping_uin
(Игорь Потоцкий aka PinG_UIN)
Можно сказать, претендент на призовое место. Начнем с того, что все очень равномерно — нет явно проваленных мест. Вплоть до мелочей: есть сюжет, хоть и простенький, файлы аккуратно положены в отдельный каталог, описана процедура запуска, с умом расставлены ловушки, монстры и оружие, все по-человечески. А главное — возникает очень сильное ощущение, что уровни — из самой игры, настолько точно передана атмосфера.

Не хватило всего понемножку. И уровень маленький, и архитектура простовата, и так почти во всем. Там, где у победителей 100%, тут 99%. И этим все сказано.

16, Launch Pad
(Кирилл Грязнов)
Масштабный уровень для сетевой игры. Вполне продуманный, зрелый gameplay, уровень многосвязный, со вкусом расставленные участки металлического пола, шумящие при ходьбе, и умно разложенное оружие. Увы, все впечатление портит жуткое освещение, избыток прямых углов, слишком длинные коридоры и плохой выбор текстур.

18, vr
(Guess)
Мощно. Сильно. Практически образцовая архитектура. Правильное освещение. Отличные скрипты. Необычная идея для геймплея — активное использование помощников для прохождения уровней. Увы, эта идея и не пустила в призеры — очень уж "неудобным" оказалось прохождение. И сложность завышена, и удовольствие от разгадывания маршрута и управления туповатыми помощниками не слишком высокое.

Очень не хочется обижать талантливого автора, лишая его заслуженного места (может быть — даже первого), но придется. Так уж сложилось, что баланс — превыше всего, а его-то и не хватило. Одна надежда — возьмут его в какую-нибудь игровую фирму на работу и зарабатает он себе компьютер сам.

19, npp
(Алексей Фролов)
Мастерство есть, а таланта не хватило. Помните номер 18? Очень похоже. Затрачена бездна труда и времени, нарисованы феерические пейзажи (увы, местами притормаживающие), достойные отдельного разговора, написан длинный и очень стильный сюжет. Да только... Эх... Нельзя делать игру столь неравномерной, нельзя. Сначала — долгое и нудное ползание по странным местам, упражнения по гимнастике, а потом — десяток мощных спецназовцев, автопушка и залежи взрывчатки вокруг. Нельзя. Надо наращивать мощность постепенно — и все получится.

Опять до боли обидно, что интересный уровень не получит приза. Что ж, философски говоря, ничего страшного — есть и лучшие.

22, Trexonium
(Алексей Кадыров)
Довольно "навернутый" сценарий, увы, в виде текста, а не в уровне. Вообще, нельзя не похвалить продуманный свет и красивую идею. А все остальное — выбросить и забыть. Не хватило умения, не хватило времени. Ничего не хватило. Может быть, лучше было бы не городить семь отдельных больших уровней, а сделать один нормальный?

25, T2
(Артем Юсипов)
Сказать, собственно, нечего. Да, уровень. Да, не самый плохой. Да, далеко не самый хороший. Да, сильно тормозит. Но все это очевидно и самому автору.

26, Other Way To Xen
(Влад "Blod" Соседкин)
Сильно. Аккуратно. Красиво. Но простовато. Все на месте, вполне связно и профессионально, но нет "наворотов" — чего-то такого, что заставляет запомнить уровень и потом возвращаться к нему. Отлично подошел бы куда-нибудь в середину большой игры, а для первого места — все-таки слабоват. Мелкие радости типа лаборатории с монстрами, издевающимися над бедным ученым, и спецназа, спасающего его, конечно же, утешают, но все-таки немного не хватает богатства архитектуры, игры света и теней, короче, мяса, а не специй.

27, station
(Александр Разутов)
На удивление хорошо сделано. Нет, на призы не претендует, в конце концов, даже если забыть о тормозах, то уровень, начинающийся под огнем пушки, ни на что надеяться не может. Но приятно — видно, что в этом месте люди живут и умирают.

28, l1s
(Руслан Абдрахманов)
Да-а... С одной стороны — налицо явный успех, ибо здесь не просто уровень, а почти полноценная игра. Огромная, довольно стильная и разнообразная.

А с другой — автору надо настучать по сусалам, ибо впечатление он произвел только благодаря объему и разнообразию. А технически — расти и расти. То пара уровней плохо состыкованы (назад пойдешь — в пустоту попадешь), то в самом начале не дают suit, и либо пользуйся (прилагаемым) файлом с читами, либо помирай. Усложнения по ходу игры практически нет — с самого начала тебя бросают в объятия мощных десантников и автоматических пушек (правда, их количество все-таки растет постепенно). Да и архитектурка подкачала...

Но, повторюсь, в целом очень приятно. Почти добрался до призового места.

29, 3d C
(Сергей Тычинин)
Красиво. Хорошо. Особенно в начале. А чем ближе к концу — тем хуже, увы. В целом — нормально, но не более.

31, Half-Life: Cryo Incident
(Феликс Горбацевич)
Очень приятно, хотя и не в призерах. Просто потому, что тяга к гигантизму и огромным одноцветным поверхностям — это плохо. Хотя, конечно, идея с лифтом, опускающимся в жидкость, — красивая.

32, Horror
(ИЛЮХА)
Опять многообещающе, очень приятная загадка в начале, все хорошо. А потом все вырождается в те же самые однотонные длинные коридоры, скучные неимоверно. “Как хорошо начиналось...” — сказал товарищ Огурцов, и был прав.

38, flood
(Vic Lisauskas)
Самый приятный из уровней для сетевой игры в этом конкурсе. Весьма многосвязный, очень сложно выглядящий, но при этом не тормозящий. Неплохо разложено оружие и очень аккуратно сделаны текстуры и освещение. Браво.

41, The Innocent Eternity
(Vladislav G. Vlasiuk)
Надежда есть. Но пока на классику не тянет — гигантизм, очень примитивный геймплей (входишь в очередной зал, убиваешь одного-двух монстров, подбираешь аптечки и ползешь дальше) и прочие мелочи.

42, Freeman
(DrTeng)
Мастер спецэффектов. Жаль, не по делу... Начнем с того, что прилагается почти полноценная книжка, рассказывающая, кто мы такие (гм, Гордон Фримен, однако) и почему мы здесь оказались. И, увы, первое же, что надо сделать на уровне, — вовсе не оглядеться и не понять, где мы и что вокруг, а бежать. Ибо через десять секунд все взлетит на воздух. А дальше нас ждут: музыкальный автомат, фото девушек на стенах бара, полная подшивка свежих .EXE, выставленных в витрине, и... И практически никакого геймплея. То есть вся игра — это три комнаты, набитых десантниками, и чуток коридоров, заполненных ими же. Да, пижонисто. Но на победу не претендует, ибо играть скучно.

45, half-map
(Adolf Wolf)
Достаточно разнообразно, что не может не радовать. Но ничего необычного нет — где-то мелкий ляп проскочит, где-то текстурка не к месту, полно странных пустых комнат (не доделан, похоже). Да и маловат по сравнению с победителями.

48, Independence Day
(Евгений Башаренко)
Очень любопытно. Довольно большой эпизод, да к тому же не требующий долгого и нудного объяснения сюжета словами. Все ясно из самой игры. Еду это я спокойно в метро, и вдруг... Толпы охранников с оружием, из последних сил отбиваются от полчищ монстров. В меру (и чуть больше) взрывов и вспышек, необычные для Half-Life, но от этого не менее узнаваемые “пейзажи” метро, короче, все предпосылки для победы. Увы... Победы не будет — слишком много акробатики типа “проберись по этой неровной местности, не обращая внимания, что ты за все цепляешься”, слишком много одинаковых монстров, которые успевают надоесть. А вообще — очень оптимистично, есть повод собой гордиться.

52, new1103
(Varasyuk)
Неплохая задумка, лучше многих. Просто не хватило всего понемногу. Баланса, деталей, всего. Работать — и появится.

40, Aftertouch
(Евгений Сможевский)
Кошмар мистера Фримена. Очень приятный кошмар, сделанный с душой. Даже непонятно, что с ним делать — вроде, и не уровень вовсе, а интерактивный фильм, но все равно приятно...

Специальный приз — за необычность! Зацепило за душу — после прохождения очередного отстоя (и долива, разумеется) так приятно было на минутку попасть в кошмар... Дорогой ББ! Может, что-нибудь выделим товарищу?

А ВОТ И НАШИ ПОБЕДИТЕЛИ!

15, Prisoner of Event
(Vondur)
Один из немногих уровней, который не давал оторваться во время прохождения. Детали — а что детали? Да, простовато выглядит, да, побольше бы зрелищности (decals, архитектуру усложнить, цвет поаккуратней — сейчас он явно грубоват, хотя в целом правилен), да, избавиться от геометричности.



Но какая, в сущности, разница? Настолько удачен gameplay, что детали архитектуры уходят на второй план. Талантливо. Плюс безупречно с технической стороны — все, что должно работать, работает, движется, бегает и всячески нервничает. Монстрики и оружие — там, где надо, причем все уровни сложности неплохо сбалансированы. Короче говоря, играть интересно, и это главное. И, само собой, спасибо за заботу — все в аккуратном pak1.pak и с подробной инструкцией. Так держать. Почетное третье место.

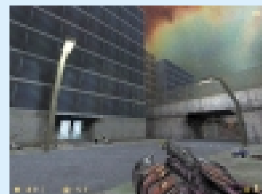
34, hl2
(McFly)
Стильно, очень умно использованы скрипты. Кроме просвечивающего там и сям сквозь стыки брашей освещения и некоторой тяги к параллелепипедам — никаких замечаний.

Что показательно — в отличие от других талантливых уровней здесь решения проблем почти всегда нетривиальны и очень интересны. Скажем, карабкаться приходится не только по лестницам, но и веревкам, а огромное поле, щедро засеянное спецназом, проходится очень легко, достаточно просочиться в хитрую нычку и снимать их, словно сквозь амбразуру. Падающие вертолеты, обрывы в бесконечность, своеобразный “хеппи-энд” и security door, которая... Но, впрочем, не буду выдавать секреты, скажу только, что к решению, хотя и подталкивают достаточно сильно, но вполне аккуратно — и преодолеть психологический барьер так же непросто, как и саму дверь.



Вполне заслуженное второе место.

30, Conclave
(Сергей Яровой, он же Мастер Татанка)
Кру-уто! По-настоящему круто! Всем остальным было куда ткнуть пальцем и сказать: “А вот это — не слишком удачно”, а этому — пожалуй, нет. Целый средних размеров эпизод, с использованием кучи prefab’ов, придавших очень стильный и законченный вид, каждый уровень — на свою тему, отлично сбалансирован (и по монстрам, и по оружию) и раскрашен, как текстурами, так и светом.



К месту расположены загадки разумной сложности, гимнастические упражнения и перестрелки с постепенно усиливающимися монстрами. Есть даже финальный босс.

Так держать! Поздравляем победителя!

EXE **Господин ПэЖэ**

P.S. Да! Спасибо компании “КИТ” за наше счастливое играние в перечисленные выше уровни и приз победителю.

P.P.S. Отчет о награждении счастливца — см. в #5. Ну и уровни на соответствующем диске, конечно, будут...

01	theinv~1.bsp	Автор неизвестен	
02	Underwater complex	Игорь — cigarette smoking man — Балаев	г.Жуковский Моск. обл.
03	A_Single	Игорь Иванов	alexej@dcn.nord.nw.ru
04	home	Николай Махонин	“NIKOLAY MAKHONIN” <nmk@mina.enusa.es>
05	hldm101, hldm102, hlkomit, 3rooms	Алексей Борискин	boriskin_a@yahoo.com
06	st1a	Ilya Viktorov aka or@NGE[LSD]	viktorov@cityline.ru
07	sergei	Алексей Хейн	“Хейн Алексей” <markiz@chel.surnet.ru>
10	new2	Евгений Витальевич Вахтеев	г. Красноярск
11	ping_uin	Игорь Потоцкий aka PinG_UIN	ping_uin@mail.ru, Ленинградская область, Гатчинский район, город Коммунар
12	6maks	Константин Максимов	8(3512) 28-80-67
15	Prisoner of Event	Vondur	sda@elbrus.ru, www.elbrus.ru/~vondur
16	Launch Pad	Кирилл Грязнов	sergueys@mail.ru, г.Королев Моск. обл.
17	Litepro	Александр Денисов	alexandr@litepro.spb.ru
18	vr	Guess	g_uess@usa.net
19	npp	Алексей Фролов	webmaster@cefey.ru
20	fff	Антон Коптяев	vpp@uvd.nso.ru, г.Обь Новосибирской области
21	trushkin	Михаил Трушкин	trushkin@mail.ru, г.Обнинск
22	Trexonium	Алексей Кадыров	г.Электросталь Моск. обл.
23	sscene1	Борис Данилов	natashka@computerra.ru
24	zoneofdeath	Сергей	ilensky@msh.lv
25	T2	Артем Юсипов	xi00873@wm.west-call.com
26	Other Way To Xen	Влад “Blod” Соседкин	bloddest@chat.ru, http://quake.kazan.ru/, г.Казань
27	station	Александр Разутов	sntk@online.ru
28	l1s	Руслан Абдрахманов	rus@dezcom.mephi.ru
29	3d	Сергей Тычинин	TYCHININ.97gg@lyc.schel.ac.ru
30	Conclave	Сергей Яровой (Мастер Татанка)	delta9@belsonet.net
31	Half-Life: Cryo Incident	Феликс Горбацевич	kirillov@aprec.ru
32	Horror	ИЛЮХА	г.Пятигорск
34	hl2	McFly	mcfly@helios.ru
35	Kristall	С.В.Лебедев, Д.В.Сизов, П.В.Анохин	kristall@mtu-net.ru
36	deadzone	Николай Терёхин	Украина, г.Харьков
37	Escape from Hell 491	Сергей Горбачев и Алекс Краснов	Krasnov_E@bayard.ru
38	flood	Vic Lisauskas	paolo_best@yahoo.com
40	Aftertouch	ED aka Евгений Сможевский	minuse@usa.net
41	The Innocent Eternity	Vladislav G. Vlasiuk	verger@vlasiuk.kiev.ua
42	Freeman	DrTeng	drteng@usa.net
43	Vance	Рафаэль Батырбаев	sl@bancorp.ru
44	HiFi	Станислав Демидов	Украина, г.Днепропетровск
45	half-map	Adolf Wolf	futarque@mtu-net.ru
46	ilia1	Илья	446-30-51
47	mks	Максим Изотов	mks-greatest@mail.ru, mks-greatest@mtu-net.ru
48	Independence Day	Евгений Башаренко	hobbit@torn.ee
49	Zamok party, fil	Артур	filimono@mail.ru
50	YDie	Евгений Вахтеев	г.Красноярск
51	gh_day	Роман Орехов	oroman@krasu.ru, r_orekhov@hotmail.com, г.Красноярск
52	new1103	Varasyuk	jiv@unn.ac.ru

Гонки по диагонали

КРУПНЕЙШИЕ ПРОИЗВОДИТЕЛИ МОНИТОРОВ АНОНСИРУЮТ НОВЫЕ МОДЕЛИ. 15-ТИ ДЮЙМАМ ТАМ НЕ МЕСТО



NOKIA

На недавней выставке CeBit'99 компания Nokia обнародовала свою новую линейку недорогих потребительских мониторов модели ZA и представила публике один профессиональный 17-дюймовый дисплей 447Pro. Сразу же отмечу стремление Nokia не экономить на здоровье игроманов: все анонсированные модели соответствуют новейшему стандарту TCO'99. Серия ZA включает модели 447ZA, 446ZA и 445ZA. Во все дисплеи этой линейки встроены пара 5-ваттных колонок и микрофон.

447ZA — 17-дюймовый монитор начального уровня, оснащенный кинескопом с теневой маской и шагом точки 0,27 мм. Значительная для недорогих дисплеев полоса пропускания видеотракта (160 МГц) обеспечивает немерцающее изображение с кадровой частотой 100 Гц при разрешении 1024x768. Максимальный видеорежим для 447ZA — 1280x1024 при частоте кадров 80 Гц. К слову, всего лишь пару лет назад подобными характеристиками отличались лишь профессиональные 17"-мониторы. На момент написания этих строк 447ZA имел розничную цену около $400.



446ZA — 19-дюймовый дисплей начального уровня. Монитор оснащен ЭЛТ с теневой маской и шагом точки 0,26 мм. Частотные параметры 446ZA характерны для большинства 19"-дисплеев: кадровая частота 90 Гц в разрешении 1280x1024 и 75 Гц в 1600x1200.

445ZA — старший член нового семейства Nokia. Этот 21-дюймовый дисплей оборудован кинескопом с теневой маской и шагом точки 0,27 мм. Полоса пропускания видеотракта в 230 МГц обеспечивает кадровые частоты до 100 Гц при разрешении 1280x1024, до 85 Гц — в 16001x200 и до 70 Гц — в режиме 1920x1440.



Наконец, модель 447Pro (не путать с нашим любимцем 447XPro!) — это первый монитор Nokia с абсолютно плоской ЭЛТ. Кроме отсутствия кривизны, его 17-дюймовый кинескоп отличается переменным шагом апертурной решетки (0,24-0,25 мм). Характеристики дисплея соответствуют статусу профессионального: 120 Гц в 1024x768, 90 Гц в 1280x1024 и 75 Гц в 1600x1200 (явно чрезмерном разрешении для 17"-монитора). Подобно младшим братьям из серии ZA, 447Pro оснащен парой 5-ваттных колонок и микрофоном.

PHILIPS

Конкуренты, само собой, не дремлют. Так, корпорация Philips только что приступила к продажам 19-дюймового монитора начального уровня модели 109S. В отличие от протестированного нами ранее (см. .EXE #12'98) Brilliance 109 монитор Philips 109S оснащен упрощенным кинескопом (без технологии CrystalClear). А вот электронная начинка осталась практически без изменений. Ширина полосы пропускания видеотракта в 203 МГц обеспечивает кадровую частоту 75 Гц при максимальном разрешении 1600x1200. Рекомендуемый видеорежим для 109S (как, впрочем, и для подавляющего большинства 19"-дисплеев) — 1280x1024 с частотой кадров 85 Гц. Розничная цена Philips 109S — $615.



HEWLETT PACKARD

Hewlett Packard также анонсировал недорогой 19-дюймовый дисплей HP 90. Характеристики стандартны для данного класса: трубка с теневой маской, шаг точки — 0,26 мм, до 89 Гц в 1280x1024 и до 76 в 1600x1200. Стоит отметить неплохой набор регулировок (можно подправить даже сведение, муар и чистоту белого цвета) и рекомендуемую розничную цену в $499.



CTX

Очень серьезными планами по завоеванию мирового рынка мониторов поделилась компания CTX. Цели впечатляют: добиться пятой позиции на мировом рынке мониторов к 2000 году и стать крупнейшим мировым производителем дисплеев (как на ЭЛТ, так и жидкокристаллических) к году 2003-му. Попутно анонсировано четыре новых монитора: пара 17-дюймовых, 19- и 21-дюймовый.

VL700SLT — 17-дюймовый дисплей с укороченной ЭЛТ. Шаг точки — 0,26 мм. Максимальное разрешение — 1280x1024 при частоте кадров 70 Гц.

PR700T — упрощенный вариант протестированного нами PR710T. Подобно старшему "брату", PR700T оснащен трубкой с апертурной решеткой и шагом точки 0,25 мм. Однако в разрешении 1024x768 он способен обеспечить лишь 85 Гц (PR710T — до 118 Гц). Думается, PR700T придется по вкусу стесненным в средствах приверженцам технологии Trinitron.

CTX EX960 — представитель (возможно, первооткрыватель) редкого класса 19-дюймовых hi-end-дисплеев. Это первый известный мне 19"-монитор, обеспечивающий кадровую частоту 106 Гц в разрешении 1280x1024. Прочие характеристики вполне типичны: шаг точки 0,26 мм и со-



ответствие TCO'95.

Наконец, EX1300 — новый 21-дюймовый монитор от CTX, оснащенный классической трубкой с теневой маской и шагом точки 0,26 мм. Рекомендуемое разрешение — 1600x1200 с частотой кадров 91 Гц (характеристики приличного 21"-дисплея).

НЕМНОГО СТАТИСТИКИ

В заключение приведу интересную статистику.

Согласно данным IDC, 28% мониторов, проданных в России в январе-июне прошлого года, были 14-дюймовыми, 60% — 15-, 11% — 17-дюймовыми, а на 19-, 20- и 21-дюймовые дисплеи приходился лишь один процент рынка. Эти данные подтверждаются и статистикой продаж той же компании Nokia (80% проданных в прошлом году дисплеев были 15-дюймовыми). Лидерство 15"-дисплеев в России очевидно. Однако золотые времена этих мониторов заканчиваются. Обратите внимание, выше не говорилось ни об одном новом 15-дюймовом мониторе. И дело здесь вовсе не в нашем неприятии этих самых 15", а в банальном отсутствии новинок...

EXE Николай Радовский

Лицензионный CD-ROM
"Правила дорожного движения 1999"
Новые билеты
CD-ROM содержит:
Обучающую программу по ПДД.
Видеокурсы по вождению.
Экзаменационные билеты 1999г.
Каталог автомобилей 1000 моделей.
Справочник автодорог России 1999г.
Цена с доставкой по России (нал. платежом)
Категории АВ 100руб, категории ABCD 180руб.
Приглашаем на работу жителей крупных городов России.
Работа по установке экзаменационных программ с билетами ГИБДД (сетевой и локальной версии) для организаций и распространению наших CD-ROM.
(095)700-5853 ri@mail.cnt.ru 111673 Москва а/я 100

ПРАВИЛЬНЫЙ ИГРУШК, ИЛИ РОЖДЕНИЕ "МЕХОСОМЫ"

Игорь Исупов

Исупов, 0:04, 4.04.99: Хачю!

Кранк, 0:05, 4.04.99: Хатеть не вредно, я тоже хачю, но не могу пака...

Кранк, 0:18, 4.04.99: Вылез мрачный баг... лечим...

Кранк, 0:26, 4.04.99: Улитка уменьшила мехосы! Я отказываюсь работать в таких условиях...

Кранк, 1:30, 4.04.99: Дорогой ББ! Кислота, выделяемая мозгом, не позволяет нам... Что если завтра?.. Это точно! Чуток осталось!!! С утра и начнем!

Кранк, 1:34, 4.04.99: Спасибо! Мы оправдаем! Всегда! Хр-ррррррр

Кранк, 2:27, 4.04.99: Во! Не спите? А я уже всех распустил — кашу собакам варю...

Кранк, 1:03, 5.04.99: Дема почти готова. КРЕПИТЕСЬ!

Кранк, 1:55, 5.04.99: Дописываем роботов, ПОЧТИ все готово, руки трясутся с нарастающей амплитудой...

Исупов, 1:56, 5.04.99: Все будет ОЧЕНЬ хорошо.

Кранк, 1:57, 5.04.99: МАМА.

Кранк, 2:32, 5.04.99: Все готово, начинаю собирать. Это недолго...

Кранк, 2:41, 5.04.99: Компилю и пакую. Амба!

Кранк, 3:26, 5.04.99: Начал класть... тело конвульсирует... очень надеюсь, что все будет хорошо...



Вы видели, как рождаются игры? Нет? И не надо... Незабвенное, колдовское по накалу страстей и надсаде нервов светопреставление, доложу я вам (бр-ррр, не хотел бы я оказаться на их, игр и авторов, месте...). Процесс появления на свет "Мехосомы", нового чада K-D Lab, скрупулезно зарегистрирован у меня в Messages History, любезно предоставленной гражданкой мира Асей Мирабилисовой, спасибо ей за протекцию и мелкие досуговые услуги. Последняя, за минуту до извлечения плода, запись сделана в 3:54 утра 5.04.99, и вопль этот до сих пор стоит у меня в ушах. Кранк, дорогой мой человечище, зачем же так кричать? Новорожденная может испугаться, милиция может начать стрельбу по случайным прохожим, а заставы на российско-польской границе могут подняться в ружье...

Впрочем, это была единственная слабость, проявленная кадаврами за все — довольно уже длительное, кажется, чуть ли не с сентября-98 (читайте об этом ниже) — время вынашивания и собственно родов. Мы великодушно прощаем ее. Ибо Игры появляются на свет не каждый день, согласны? В остальном же K-D Lab'ы были верны себе: железная воля (к победе), строжайшая дисциплина (разве что немного пива в редкие выходные), верность единожды данному слову. Гвозди бы делать из этих людей.

Еще в феврале мы договорились с **Андреем "KranK" Кузьминым**, главковерхом K-D Lab, о том, что УЧУ получит для превью в 4-м номере демо-версию новой игры (мы тогда даже названия ее не знали. Это правда!). Так вот, процедура передачи игрушки с рук на руки произошла всего лишь на три часа пятьдесят четыре минуты позже запротоколированного дедлайна. Говорю же: не люди, а дети прокатного стана какие-то. Швеллера и несущие балки. Редкое по нынешним раздолбайским временам качество.

Каждый мехос в игре состоит из следующих частей: Перед, Корма, Двигатель, Ведущие колеса, Колеса. Авторам пока трудно дать имена получившемуся сложненькому конструктору, перечислим лишь Арканы, привязанные к деталям, из которых состоят мехосы, изображенные на исторических полотнах.



Щупальце, Сила жизни, Огненный вал, Колеса — покуда слабо поддаются идентификации, но, должно быть, что-то страшное. Или смешное.

До и после, до играния и после него — именно так выстроена вся эта публикация. ДО — немалых размеров, но, надеюсь, любопытное интервью с Кранком и **Александром "Klarens Bodiker" Майоровым**, PR'ом K-D Lab, с вопросами, поначалу умышленно отстраненными от прежней, слишком памятной игры компании, и ответами, дающими четкое представление об игре, какой ее видят авторы. Какой и для кого.

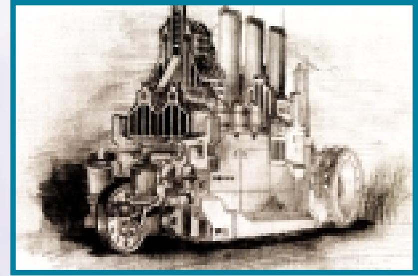
"Для кого" — сказано не зря, потому что именно на этот вопрос отвечает вторая часть Темы. ПОСЛЕ — самые горячие — первые! — впечатления от игры. Эксперимент с воздействием "Мехосомы" на неокрепшие умы проводился очень тщательно и почти по науке: игру дали прожженным тестерам, как бы определению завзятым поклонникам культовых "Вангеров"; игру дали профессионалу пера, который... только не упадите со стула... "Вангеров" в глаза не видел (бывает...); игру дали человеку, который был наслышан об уникальности "Вангеров", но почти в них не играл. Читайте, читайте, читайте.

Но прежде — введение в "Мехосому". Интервью. Начали.

***Game.EXE**: Итак, "Мехосома", о которой так долго молчали кадаврские партизаны, кажется, уже почти готова к употреблению, и скоро, очень скоро начнет сносить крыши подсевшим на "Вангерах" (опс! не хотел же вспоминать...) геймерам и геймерицам. Насколько скоро, дорогие партизаны? В какой стадии находится проект (или, говоря на языке жирных западных журналов, на сколько прОцентов готов)? Что с потенциальным издателем — здесь и на всем остальном земшаре? А что с кинетическим разработчиком — бодр-весел-всегда-готов?*

KranK: Начну с того, что буду развенчивать и отмежовываться! Итак, наша "Мехосома" — это вам не продолжение "Вангеров", а совершенно самостоятельный продукт. Как игры они не имеют ничего общего. Да, мы использовали элементы технологии и остались "топдаунами", но не более. Очень скоро вы наконец поймете, почему наш новый проект нельзя сравнивать с "Вангерами". Они концептуально разные!

А молчали мы совсем недолго — по индустриальным меркам, ведь непосредственная полноприводная работа над игрой началась только в начале этого года: три месяца, и уже можно играть! Конечно, была еще исследовательская осень, покрытая дизайнерскими муками, но все равно опыт сказывается — сделать "Вангеров" было гораздо труднее с технической и психологической точек зрения. Можно даже сделать вывод, что начинать полезно именно с большого



проекта — если не померли при родах, потом будет легче почковать новые вещи. Теперь мы сосредоточились именно на игровом процессе и имеем возможность делать действительно что-то свежее.

Насколько скоро? Разработка идет весьма быстро, летом мы уже будем иметь полную "бету", а осенью релиз. Мы собираемся хорошенько оттестить "Мехосому" — в течение нескольких месяцев, чтобы сбалансировать игру и



"Титаниум болз" — каждому Адепту!

особенно ее разнообразные мультиплейерные режимы. Она должна быть безупречна, мы не собираемся заменять качество новизной.

Вопрос об издателе открыт, мы пока не приступали к его поиску вплотную, и детали переговоров закрыты для публики. Здесь легко ошибиться, и мы не будем торопиться с принятием важного решения, столь драматично влияющего на судьбу игры. Ну а мы, K-D Lab, полны энергии и сил. Вполне вероятно, что скоро вы услышите о других наших проектах, находящихся в разработке.

Bodiker: Отвечу лишь на последнюю часть вопроса, ибо про партизан со снесенными крышами и жирных геймерш расскажут, уверен, без моей скромной помощи, да и негоже мне наперед батьки в пекло-то лезть, сам придумал, сам пускай и отдувается за будущее индустрии. Так что же с разработчиком, с нами, то есть? Бодры ли мы, веселы ли? На сегодняшний момент, согласно личным карманным замерам, коллективное здоровье КаДавров оценивается как достаточное. Dominance по-прежнему высок, Luck неуклонно прорастает (произрастает) в разных уг-

лах нашего нового офиса, общего выздоровления не ожидается, по крайней мере в обозримом будущем. И чтобы закончить совсем уж на оптимистической ноте, заверяю, томатов не употребляем (в присутствии КранКа), спим с пользой (с другими некогда), жертв и разрушений нет! Мы еще всем покажем, дайте срок!

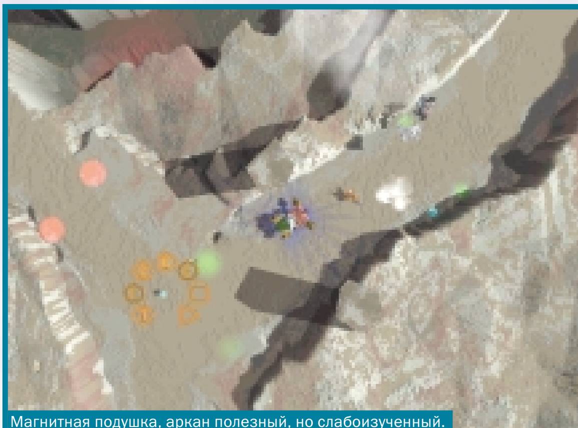
.EXE: Как и когда возникла идея создания "Мехосомы"? Точнее говоря, как было отложено это яичко/личинка? И что было потом – как проходил процесс мутирования в гусеницу (надеюсь, мучительный и полный внутренней драматургии)? как вы пережили период окукливания? каким было первое слово, произнесенное только что вырвавшейся из кокона редактора бабочки "Мехосома"? Расскажите! И скрижали игровой истории ответят вам тем же.

KranK: Так и быть, я поведаю всю правду. Еще работая над "Вангерами", мы иногда подумывали о том, а не сделать ли нам в качестве вторичного продукта просто крепко сбитые обычные топдаун-гонки на своем "движке" (я всегда питал слабость к "микромашинам", видимо, какой-то дефект мозга). Вообще, в КД это такая идея фикс – сделать ОБЫЧНУЮ игру. И после "Вангеров" эта тенденция взяла вверх, мы видели, как элиподы отпугивают своей непонятностью, и решили запустить в производство простые гонки. Начали наращивать технологию. И вот тут меня стало плющить. Сказался еще более страшный врожденный дефект содержимого черепа – невозможность тупого следования мейнстриму. Это было страшное время: ломка подсознания, просыпание по ночам в холодном поту по непонятным причинам, попытки представить, как я рулю клавишами в своей (!) гонке, и другие кошмары. Здесь нужно отвлечься и рассказать, что уже больше года назад я подумывал о чисто онлайновом раллийном проекте с простой графикой и интересным свежим управлением, хорошо адаптирующимся под Интернет-задержки. Все это были разные варианты моего award-winning :) косвенного управления (главное – зрить в корень!). И я даже летом пытался потихоньку подготовить этот проект к рождению, выдавая наводящие задания новым людям...



Возвращаясь к осеннему коллапсу, мы подходим к яркой иллюстрации леммы о том, что нельзя пытаться хранить в одной голове две схожие идеи без их слияния. В один прекрасный день я наконец осознал всю тщедушность потуг сделать просто игру "в жанре" и развернул рельсы в сторону нового мышиного управления при сохранении технологии визуализации. Кошмары сразу отпустили, и на душе стало спокойно – новые дискретные гонки были теперь не похожи ни на что. Правильность решения была подкреплена Знаком Сверху. Когда встал вопрос о названии, я практически сразу понял, что это "Мехосома". Вы спросите, что же тут удивительного? Отвечу: больше года назад мне пришлось нарекать многопользовательские варианты состязаний в тогда еще неготовых "Вангерах", и я отчетливо помню, как для последнего вида явилось это самое название – "Мехосома". Я тогда не понял, что подвергся причинно-следственному нарушению (они свойственны вневременному эфиру, откуда и берутся все имена), ибо просто наткнулся на известное слово из будущего. Так родилась эта игра.

Что же касается первого постдоконового слова, то их было даже два: Семя и Аркан.


Магнитная подушка, аркан полезный, но слабоизученный.

Мехос и Сущность уже давно жили в КаДаврии. Эти четыре понятия и играют ныне роль слонов, поддерживающих свод Церкви Мехосомы в единстве ее четырех Школ суть магических конгрегаций Неживого, Живого, Силы и Движения. Теперь ждем скрижалей, их очередь говорить!

Bodiker: Могу обозреть все интересующие процессы и виды на яичко слегка со стороны, то бишь сбоку, очень удобная позиция для наблюдения, рекомендую. Как возникла идея не знаю, я тогда еще не родился, а вот окукливание и злодейские мутации наблюдал в избытке и даже изредка принимал в оных участие. "Мехосома", на мой сугубо боковой взгляд, рождалась крайне естественно. "Бодалась", конечно, сильно и практически по поводу любой части игровой концепции. Иной раз обсуждение "между делом", казалось бы, мелочи выливалось в настоящую многочасовую потасовку. Били исключительно ногами и головой, до рук дело доходило редко. Зато в каждой подобной драке рождалось новое Семя, которое затем вызревало и через небольшой промежуток времени оказывалось подшито к делу "О "Мехосоме". В процессе отделения Семян и благополучного их вызревания определенно преуспел Сам Высший Разум, на такие штуки он большой мастер.


Мостов в Горном Мире пока нет, поэтому сжигаем ущелья.

Приятно, что зачастую игра подсказывала нам какую-то интересную "фичу", то есть с некоторых пор "Мехосома" строит сама себя, а мы только помогаем. Это Знак.

.EXE: "О чем игра?" – так говорят в народе. Усугубим этот разночинный вопрос: в чем соль геймплея "Мехосомы" и будет ли в блюде так любимый нами изюм? За что мы будем обожать "Сому", как обожаем сейчас "Вангеров"? За что ОНИ будут ее ненавидеть? А те, ТЕ, почему они будут к ней безразличны?

На что это похоже? В каком, простите, времени и с видом из чьих, простите, глаз? По каким органам чувств и участкам души это бу-

дет бить приятнее всего? какие части тела будут работать на износ, а какие бездельничать?

KranK: Во-первых, Изюм нужно писать с большой буквы, ибо он главный в любой игре. Во-вторых, ОНИ и ТЕ пишутся маленькими буквами, дабы подчеркнуть их меньшевистскую натуру.

О чем "Мехосома" я говорить не буду, на то есть вышестоящие интерактивные инстанции. Насчет "из чьих" – тут все просто: из глаз парящего Разума, от которого отделили его Сущность и кинули ее вниз, наградив слепой Волей в виде мехоса, и дали в руки Разума его Желания посредством Семян, и обозначив Поступки оного Арканами. Цель – победить Время. То есть все примитивно и поэтому легко. Хотя на что похоже, сказать затрудняюсь...

Статистика об износе органов и посещении участков души сейчас активно обрабатывается на основе выпущенного и полученного материала. Результаты будут опубликованы.

Bodiker: Что касается лично меня, так соль геймплея "Мехосомы" видится, прежде всего, в его простоте. Иногда возникает ощущение, что "Мехосому" "прошили" в мой мозг в далеком детстве. "Изюм" – слишком слабое определение для того, что будет на блюде. На нем, родимом, будет урюк, а также "кофе и какава с чаем". За это и будут обожать, ненавидеть "Мехосому" невозможно.

.EXE: Ваш новый метод управления... Мышкой (ребята, читатели! Мышкой надо расставлять промежуточные точки на маршруте, по которым мехос и едет. Сам)... Я в шоке. Не знаю, как это выглядит на практике (надеюсь, сегодня ночью!..), но звучит так, словно вы сказали, что... не могу подобрать точные слова... что вы, к примеру, наконец-то сумели скрестить сугубо "реальновременные" "Микромашинки" с походовыми "Вормзами", умудрившись оставить в целости и сохранности драйв унд опьяняющее веселье первых и степенность-взвешенность и азартное напряжение вторых (спасибо, Денис!)... Хочу! Почему никто раньше? кого благодарить, Учитель?

KranK: У меня наблюдение! Фраза "Я в шоке!" почему-то усиленно сопровождает первые шаги "Мехосомы" по незакаленным КаДаврианс-



ким солнцем умам. Мне это непонятно, так как игра до ужаса простая и требует гораздо меньше классических аркадных навыков, при этом позволяя еще и думать, но не очень глубоко – как раз настолько, чтобы было приятно и не тупо.



Испытание Воли. Первые Семена.

"Почему никто раньше?" – это для меня загадка. Часто сам об этом задумываюсь, а перед сном иногда люблю помечтать про то, как эксперимент удался и мы действительно поймали Изюм за хвост и нашли нечто новое и захватывающее. Мечтать, как известно, не вредно...

Bodiker: Наш новый метод управления насколько нов, настолько же и стар. В вопрос вкралась маленькая неточность: мы никого ни с кем не скрещивали, не стоит вешать нам ордена заслуженных селекционеров-мичуринцев. "Мехосома" сама станет некоторой точкой отсчета и



Обратите внимание на модные передние колеса, это Ветер Астрала, Жало, Землетрясение, Кристаллизация, Вихрь — вполне достойный набор.

упоминать в сравнении с ней любые, пускай даже и удачные игры, ересь, за которую наша Церковь будет жечь на костре!

.EXE: А что с мультиплейером? Афишированная чуть выше (мною, на основе ваших же предварительных мадригалов) "реальновременная потурновость" способна, как мне кажется, привести в этом смысле к неожиданным решениям. Это так? Лично я очень люблю шахматы по переписке, может быть, K-D Lab наконец удалось придумать top-down racing-игру по этой самой переписке? Шучу, конечно...



Мастер Мехосомы управляет временем!

KranK: Прелесть нового геймплея именно в этом самом мультиплейере! Мы собираемся (и уже начали) реализовать всевозможные виды – от обычного real-time до многодневных походовых гонок (хоть через e-mail, хоть через кратковременное прямое соединение с сервером). Представьте: вы регистрируетесь на нашем сервере и получаете доступ к участию во множестве организованных там отдельных гонок и чемпионатов (с призами!). При этом вам не нужно сидеть постоянно в online и заботиться о качестве соединения. К определенному часу вам нужно отослать на сервер свой ход, который вы спокойно делаете, сидя дома и попивая чаек. Вы должны пометить Семенами участок трассы, который будете преодолевать, и расставить пакости-Арканы остальным. При этом мы собираемся снабдить игрока мощными средствами "профилирования" – то есть вы можете в off-line на своем компьютере погонять разные варианты хода, делая предположения о возможных действиях конкурентов. Потом вы щелкаете по кнопке и отсылаете ход на сервер, который к намеченному часу собирает все присланные ходы и запускает у себя гонку (убивая читеров!). Затем результаты рассылаются участникам, и вот тут наступает тот сладостный (или горестный) миг: вы смотрите КАК было дело в действительности. Как мехосы едут и взаимодействуют, подтверждая или разрушая ваши чая-

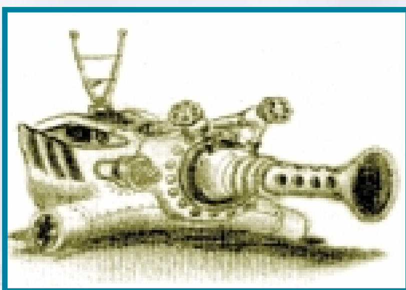
ния. Гонка может содержать много ходов и длиться от часа (когда все сидят в online и готовы ходить быстро) до месяцев (!). При этом вы можете участвовать одновременно в десятках разных чемпионатов на разных мирах с разными правилами, не будучи связанным географическими рамками провайдеров.

И не забывайте про мощнейший потенциал мехосомного Hot-Seat-режима, когда за одним компьютером собираются несколько человек и начинают гонку, по очереди получая доступ к мыши и клавиатуре. Видели ли бы вы, как мы прилипаем к монитору, когда время игровой вселенной запускается и наши мехосы начинают свое движение! Тут и в лоб недолго получить — от соседа, удачно скинутого в пропасть правильным Арканом!

.EXE: Вспоминая сладких “Вангеров”, просто обязан задать вопрос о сюжете. Он будет? Он будет таким же уникальным, как в? Таким же всецело забирающим и долго-долго не отпускающим? Насколько вселенная “Мехосомы” связана с вангеровской? Это будет один мир или развитие старого? Развитие во времени? пространстве?..

KranK: Сюжета в обычном смысле НЕ БУДЕТ. Мы попробовали себя в “Вангерах” и поняли, что с сюжетом мы справиться можем, но склонны перебарщивать. Поэтому решили отказаться от него в этом проекте, сконцентрировавшись на самом игровом процессе. Нужно все попробовать, “мементо море”.

Что же касается игровой вселенной, то мы планируем все наши проекты вписывать в Униванг. То есть в конце концов получится серия разных КД-игр, с разных сторон представляющих этот Униванг. Вот, к примеру, “МОБЛ” — это алтарь абстрактных богов Униванга. Но это не означает, что там везде вангеры: эти субстанции живут только в одной из ветвей Цепи! В других же припрятано еще много интересного!



Bodiker: Эээ... Что это вы все про “Вангеров”, да про “Вангеров”? (Неправда! Я долго крепился! — **.EXE.**) Да, мы их сделали, не отрицаем, культовая игра, и что с того, по-другому просто не умеем. У нас в головах уже давно “Мехосома”! С сюжетом вопрос остается до сих пор открытым. Есть мнение, что в “Мехосоме” он вообще не нужен и будет лишь помехой захвату разума игрока, пробивающегося сквозь тернии в Адепты. Однако вполне вероятно, что своевременно или несколько позже, на одном из этапов разработки сквозь миры будет проброшен небольшой сюжетный канатец. В конечном же итоге всецело забирающим будет не сюжет, а сам геймплей. И это правильно!


Один мехос “прощупали” до полного “дезинтегрейта”, кто следующий?

.EXE: (Вот так новость, грустно замечаю я, все еще пытаясь переварить веселое сообщение братьев Кранка Вангеровича и Бодикера Вангеровича о... как там, Андрей?.. о “story-line skeleton”. “Скелетон”, елы-палы!.. Ладно, свинья не съест, кто-то там, не будем всуе, не выдаст. Прорвемся.) В таком случае, господа, получите провокационный вопрос: ваш отказ от глубокой сюжетной линии, сделавшей во многом прежнюю игру, — это принципиально? И со всех сторон обмозговано (тогда карты на стол)? Или “таковы законы буржуазного шоу-бизнеса”, то есть просто широкий такой шаг навстречу западным издателям/пользователям? Ведь не секрет, что именно навороченность игрового мира и не позволила игре полностью и бесповоротно “понравиться” тамошним рядовым игрокам. Это шаг вперед или назад?

KranK: Да, это принципиально. Да, мы обожглись. Да, у нас все-таки другой менталитет и до той поры, когда в России можно будет наконец получить финансовую отдачу от своего труда (пока — увы!), мы вряд ли сделаем что-либо подобное “Вангерам” (да простят меня колесники)... Но это не означает, что мы отступаем — мы просто меняемся. Если угодно, приспосабливаемся к рынку. В любом случае, кто-то обязательно должен делать что-то новое, иначе наступит стагнация и смерть.


Это не ядовитый выхлоп, а Сущность, притягивающая детали своего потерянного мехоса (на подлете видны колеса).

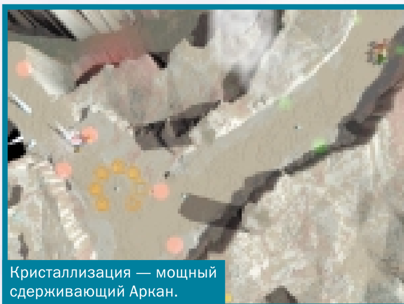
Bodiker: Шаг вперед или назад — это всего лишь одно измерение. K-D Lab давно перемещается по многим осям координат одновременно. Разрабатывая “Мехосому”, мы стараемся сделать шаг в будущее и при этом слегка подтянуть за собой всю индустрию, как бы нескромно это ни звучало. То есть мы стараемся, чтобы сами издатели/пользователи двинулись навстречу нам, почувствовав свежий ветерок перемен в игровом мире. А на провокационные вопросы я не отвечаю!

.EXE: Эксперименты с устоявшимися игровыми жанрами – вещь пикантная. А ваша новая игра, насколько я могу судить по пресс-релизу (хоть и весьма многословному, несмотря на секретность), не имеет очевидных аналогов. ОПЯТЬ не имеет аналогов. После умопомрачительных леворезьбовых “Вангеров” и интеллигентно-астрально-го MOBL’а нам вдруг “подбрасывают очередную сомнительную идейку” – этакий приэрэпэгованный симулятор многодневных потурново-риалтаймовых аркадных гонок на 3D-бог-весть-чем по шахматным правилам с видом из глаз штурмана, вдруг почувствовавшего себя богом. Не боитесь эк-


Титановые шары, Гроза, Буббле гум, Колеса Вихрь (Буббле гум пока слабо изучен, остальное вполне смертельно).

сцессов? Не боитесь быть непонятыми? Ведь примеров удачных экспериментов с литьем в кокиль игры сразу всех жанров попросту нет. А жанр "унивангардизм" все еще вне ГОСТа. На каких игроков вы ставите в первую очередь? С какими навыками и пристрастиями? Просчитывалась ли потенциальная аудитория игры? Нет ощущения, что прожженные профессионалы, коих тьма и кои привыкли либо строго "рулить", либо "палить", либо с ловкостью шулера "выбирать в рамку" свое юнитьё, будут слегка удивлены? Короче говоря, "и все-таки жанр"? Как бы вы сами его сформулировали и, простите, оправдали?

KranK: Мы не пытаемся что-то там смешивать, готовить рецепты и прочее. Есть мощная идея, мы ее реализуем. Точка. Идем по целине – только так можно основать свою империю, сидя здесь, на задворках. Но при этом я просто уверен, что аудитория у "Мехосомы" исключительно широка. Уверен и все. Объяснять долго. Время покажет. С жанром еще не определились...


Кристаллизация — мощный сдерживающий Аркан.

Bodiker: Жанр "Мехосомы" можно обозначить лишь условно, да и то красными флажками по периметру замутненного игрой сознания. Я бы назвал его чем-то вроде Time-Split Racing, потому как понятия "турнов" в игре все же нет (а то был бы чистый turn-based). Оправдывается тот, кто сильно провинился, КД виновато лишь в том, что мыслит "не как все", думаю, это заметно даже невооруженным пенсне глазом. "Мехосома" рассчитана на всех, понятно, что подобный результат практически недостижим, но всегда есть шанс стать первыми и застрелить двух (а то и трех) опоссумов одной большой воксельной дробиной. Думается, в "Мехосому" с одинаковым интересом сыграют и скептики, пользующие лишь "виндусового" сапера, и сбежавшие в виртуальность RPG'шники, и даже поклонники летящих в лицо трехмерных кусков мяса. Так что объяснять тут особо нечего, достаточно будет один раз сыграть.

.EXE: Ваш орденоносный Surmap – почему опять он? Что это – вполне понятное нежелание расставаться с хорошо зарекомендовавшей себя технологией, вера в ее неисчерпаемость (кстати, насколько она неисчерпаема? каковы возможности ее развития? сколько еще проектов уровня "Вангеров" способен потянуть старик Surmap?)? Насколько далеко она шагнула вперед, чтобы вы могли взять ее в "Мехосому"? Не поймите меня неправильно: в мире не так уж много "движков", которые могут позволить тиражировать себя, – квейковский, анриловский, мехварриевский. Однако все они развиваются во времени, и команды, их лицензировавшие, всеми правдами и неправдами пытаются внести в них изменения – дабы хоть немного уйти от игры-прототипа.

И еще одно: как ваша технология, именно она, была воспринята специалистами? Не было ли предложений о лицензировании? Насколько Surmap универсальна: какие, на ваш взгляд, жанры ей по плечу?


Колеса?! Выброшены в пропасть!

Вопрос связан с тем, что бытует мнение, будто "Вангеры" (а теперь, вероятно, "Сома") – это и есть Surmap. А Surmap – это и есть "Вангеры". Иными словами, насколько ваша технология "сюжетообразующая"? Что ее ждет? Есть ли у нее будущее? И что ждет вас, когда Surmap попросится на пенсию? Что в этом смысле в планах у K-D Lab? Будут ли игры на иных "движках"? Своих или заёмных?

И последний вопрос: (возвращаясь к Surmap) многие, в том числе один из наших заслужЁнных авторов, считают ее, Surmap'овскую, физику "кривой". Ваш ответ Чемберлену?


Любимые Титановые шары, Сила жизни, Огненный вал, Колеса Вихрь.



KranK: Surmap продвинулся чрезвычайно: начиная с перехода на честные 16bit и не заканчивая перспективными режимами визуализации с потрясающим ощущением объема. Я уже не говорю про цветные динамические источники освещения, эволюционирующие particle-эффекты, новую убийственную воду и прочая, и прочая. И уже видны перспективы куда его развивать в будущем (например KDfx :)), так что, я думаю, Surmap будет жить и здравствовать.

Насчет связи этой технологии с "Вангерами" – полный бред. На "Сюрмапе" можно делать что угодно: это именно технология, а не контент. А вот другие "движки" мы сейчас внимательно изучаем, ибо тяготеем к расширению базы. Вот никак не можем выбрать между монолитовским, анриловским, кваковским, дракановским, генезисным и другими инструментами... Но это уже совсем другая история.

Чемберлена спешу успокоить: физика принципиально переписана. Действительно, мы так и не смогли толком подружить воксели с полигонами в "Вангерах", но в "Мехосоме" все в порядке. Наш главный физик наконец совладал с проблемой!

Bodiker: Вот с Surmap'ом к КранКу, я возможности нашей фирменной технологии еще до конца не изучил, сложная штука, "глыбокая", много чего сделать на ней можно. Ограничусь ответом Чемберлену. Не задавался ли наш (а точнее ваш) заслужЁнный Чемберлен вопросом, что физика вообще штука достаточно кривая и слабоизученная? Все дело в материальной точке, от которой ведется отсчет, и в системе координат. Может быть, как раз Surmap'овская физика правильная, а та, в которой Архимед мылся в ванной, самая что ни на есть кривая? Мыслить

устоявшимися понятиями и наукой, местами попахивающей шарлатанством, опасно. Правильно КранК говорит: нас обманывают с детства!

.EXE: K-D делает авторские (или альтернативные – как угодно) игры (в данном случае это антоним советского слова "ширпотреб"). И это уже стало общим местом. "Вангеры", MOBL... Вложенность авторов в эти игры такова, что игры требуют едва ли не аналогичной отдачи от игроков. За что многими – сторонниками игр ради чистого и незамутненного развлечения – и не любимы. Квейкеры, господа, в большинстве своем, в "Вангеров" НЕ ИГРАЛИ. Насколько "Мехосома" – авторская игра? И насколько "массовая"? И можно ли вообще делать авторские игры, которые одновременно будут привечаемы миллионами? Что есть "авторская игра" в вашем понимании?


И грянул гром.

"Мехосома" – игра "для себя", вы в первую очередь примеряете ее на себя? А насколько ориентируетесь на "массы"? Насколько себя ломаете (наступаете на горло собственной песне)?

KranK: По двум точкам еще рано строить график "Какие игры мы делаем", но, безусловно, все они есть и будут авторскими. Это означает, что у них есть авторы, люди вложившие туда свои идеи и энергию, а не просто делающие халтурку на злобу дня. И я как раз считаю, что необходимость массовости лишь делает задачу более интересной. Усложнить игру и сделать ее элитарно-сложной чрезвычайно легко, а вот обрубить ветки и отшлифовать для десятков тысяч фэнов (сохранив Новизну и свой Стиль) – это Задача! Что же касается "для себя" – только так. Должно самим нравиться, однозначно! Но это вовсе не исключает массовости, ибо мы все еще принадлежим к тому же биологическому виду, что и игроки. И не ломаем мы себя – наоборот, удовольствие получаем, мазохисты то есть!

Bodiker: Странно. Позвольте поинтересоваться, откуда взялись сведения о том, что квейкеры в "Вангеров" не играли? А знаете ли вы, что существует даже квейк-клан под названием VanGerS, могу дать URL персональной страницы этих героических ребят. А на игровом Интернет-сервере Crazy House я, помнится, как-то ожесточенно бился в Half-Life с гражданином по кличке "Клепаный Гроб". А знаком ли вам такой факт, что тема "Вангеров" еще недавно была одной из самых излюбленных в FIDO, а основная масса фидошников "квакает" с незапамятных времен? Так что за "квейкеров" мы спокойны. Аудитории достаточно плотно пересекаются, хотя я и согласен, что непонятным образом: видимо, ответ зарыт где-то уж очень глубоко в геймерских душах. Насчет нашей ориентации в "Мехосоме" могу сказать, что она, на мой взгляд, правильная и крайне опасная для гейм-масс. На кадык себе мы не давили ни разу, просто мы сами много играем, изучаем индустрию и все делаем ПРАВИЛЬНО! Именно поэтому "Мехосома" станет настоящей ловушкой для мозгов...


Warning! BioPower!

.EXE: Все ли из задуманного на стадии "яйца" будет воплощено в игре? От чего пришлось отказаться?

KranK: Я бы даже сказал, что уже сделано больше, чем было в яйце (по качеству, а не по количеству). На стадии тестирования – вот когда придется отказываться...

Bodiker: Мне вообще трудно ответить на этот вопрос. Очевидно, что многое отсеется по ходу разработки, но приобретется и придумается в тысячу раз больше. Пока же нам пришлось отказаться от покупки джипа "Хаммер" и восьмичасового сладкого сна.



.EXE: Кто трудится над игрой? Перечислите этих тружеников клавиатуры и кисти-с-холстом.

Bodiker: Андрей "KranK" Кузьмин, он заварил кисель и теперь "Мехосомой" почти не занимается, только следит за соответствием задуманному (http://dogs.kdlab.com). Евгений "Steeler" Худенко, вот с кого будут спрашивать ЕЕ, с прожект-лидера и по совместительству главного контент-программера (http://www.kdlab.com/steeler). Юлия "Улитка" Шапошникова, она держит бразды правления стилем и гейм-дизайном нижнего уровня. Александр "Sicher" Котляр, главный физик и главный технолог, рок-н-ролльный темплейтовый программинг. Влад Спицкий, ведущий 3D/2D-артист, закупка сахара и BMW. Андрей "Крон" Суханов, технология спецэффектов и Арканы, параноидальный экстремист в трЁх лицах. Михаил "Dervish" Жинко, полигональная технология, построение вероятностных функций. Алексей Иванов, редактор Surmap-2 и оптимизация нижнего уровня, полезные советы. Виктор "Ruber" Краснокутский, музыка и звуки, дудка и балалайка (http://ruber.kdlab.com). Алексей "Tool" Пациорковский, мультиплейер и исследования на молекулярном уровне, fire support. Михаил "ChSnark" Пискунов, дизайн-документация и цифроперемолка. Владимир "Spika" Голидничук, хардварные исследования и переводы, расстановка акцентов. Максим Милеев, 3D-моделинг, нанотехнологичное бумерангостроение. Оксана Давыденко, сюрмапинг на мирах и просто красивая девушка. Виталий "Vit" Буйкевич, 3D-моделинг, дрессура алабаев. Денис "DM" Скарадёнок, штатный тестинг, знатный фрагодел.

KranK: Ну и, разумеется, группа поддержки:

Дима "Rooble" Радинович, общая координация усилий, боксинг. Александр "Klarens Bodiker" Майоров, тотальный паблик рилейшн, тактика "Выжженной земли", идеология "Напор и Натиск". Алексей "KLP" Шлибанов, великий СисАдмин и жрец Интернета, прокладка кабеля в любых условиях, кэмпер (http://www.kdlab.com).

.EXE: Спасибо, родные! А теперь можно мы с ребятами чуточку поиграем?

ЭЛЕКТРОСАРК, ИЛИ MECHOSOMA, КАКОЙ Я ЕЕ ВИДЕЛ

FRAG Сибирский

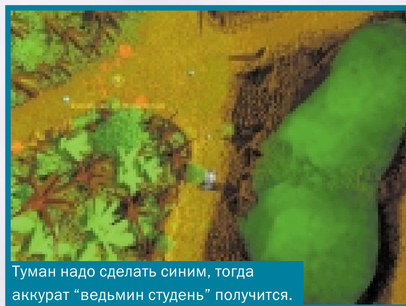
...Сознаю вину свою в полном объеме и, в соответствии с законом о чистосердечном признании, смягчающем тяжесть наказания, стремлюсь снять груз с души и искренне покаяться в сием мерзком деянии. Да, я не играл в "Вангеров". То есть совершенно. Да, это хуже, чем сон на боевом посту в районе Панамского канала, где ошивался мой спецотряд и откуда я слал вам, Игорь Михалыч, шифровки, предварительно спрыснув их спреями "Баргузин" и "Сарма", это стоило бы мне пули из любимого "Зиг-Зауэра" в голову. Но здесь же цивилизованная страна! Здесь же нельзя зверски и прилюдно прикончить парня только потому, что он... Эй-эй-эй! Осторожнее с этой штукой, пожалуйста! Я все могу объяснить, честно!..

В далекой Сибири, куда не доходят... Нет, не то. Мерзкие пираты, подсунувшие мне лазерный диск Рихарда Вагнера под предлогом ошибки в названии... Не то. Аллергия на поговорку "циксы не бибы, в униванг не убегут"... Нет, не пройдет. Э-э-э... Все дело в тяжелом детстве, Игорь Михалыч, тяжелом детстве, проведенном в качестве сына группы антитеррора, лишенном всех мирских благ. Драгметаллическая железка под названием "Трехмерный Акселератор Helious 3D" была поздним моим приобретением, и в день, когда она вошла в слот, я дал страшную клятву не пускать ни единой игры, ее не поддерживающей. Вот! И сразу легче на душе.


Так прокладывается путь к победе, постепенно, можно сказать, turn-based.

Я и "Мехосома"

А теперь я нарушил слово клятвы. По причине банальнейшего тщеславия и стремления стать первым сибирским гражданином, сыгравшим в новое творение K-D Lab. Ну, чтобы потом небрежно задвигать правнукам фразы типа "когда я впервые увидел "Мехосому"..." и "смертные еще не знали, что ждет их..." А сделав это, я увидел свет в конце туннеля, я изменился, стал лучше и чище... Я хочу посещать сайт K-D Lab в целом и www.mechosoma.com в частности, три раза в день слать добрые и разумные пожелания на mechosoma@kdlab.com, я хочу апгрейдить и апгрейдить свой комп до тех пор, пока не получу от него гадские 60 fps с воксельным, а не полигонным выводом изображения, я готов взять "Вангеров" в компьютерной библиотеке и пройти их до конца, чего бы мне это ни стоило... Я хочу стоять с факелом на церемонии торжественного вручения "3D action '99" и "Левой резьбы-99", потому что верю: ОНА будет там тоже.


Туман надо сделать синим, тогда аккурат "ведьмин студень" получится.

Уроки древних

Если "сома" – тело, то "сарк" – плоть тела. Тело состоит из плоти, но, в то же время, тело – нечто большее, чем плоть, из которого оно сотворено (кажется, я прочел это в "Безнадеге"). Сумма больше, чем ее составляющие.

Можно считать Surmap гениальным творением гениев с психоделическим складом ума, можно отнестись к данному ноу-хау равнодушно, можно называть ее пластилиновым произведением укурившегося хиппи или еще похлеще. Вам не интересны мои отвисшая челюсть с искусственными зубами и выпавший на пол стеклянный глаз (что поделаешь – спецназ, джаз, работа...), когда все оно без предупреждения возникло на моем мониторе – вы-то через это прошли в апреле-мае 98-го, не так ли? Но ведь дело не в "движке", не в моделях мехосов, похожих на произведения сумасшедшего ювелира, дело не в этих подкованных блохах на колесах, не в тягучих разводах, похожих чем-то на шизофренические мазки Ван-Гога, и бьющей наповал бессмыслице цветов.

И дело не в самой идее, хоть она и в меру безумна/гениальна. Взять гонки в тараканьей "top-down"-перспективе и наделить их походовым режимом заодно с мышиным управлением и "пойнт унд клик"-интерфейсом. Толпы многоходовых стратегов и истеричных секретарш, любителей Lines и MOBL, слетаются на аркаду, лишенную аркадности, и рвут зубами неподатливую РПГ-стратегологику. Если бы это сделали создатели Excessive Speed, я бы первым вызвал неотложку. "Алло, доктор Фрейд, они хотят ездить по кольцевому треку, указывая сами себе дорогу стратегическими waypoint'ами, приезжайте скорее!" Но это делают не они.

Тот, кто ведет

Тело – больше, чем плоть. Сумма больше своих составляющих. Из концепции и "движка" "Мехосомы" нельзя на калькуляторе вычислить геймплей и проинтегрировать из него драйв. Картинки и обещания – ничто. Одна выигранная гонка – всё.

Я внимательно и аккуратно прочитал любезно предоставленные сопроводительные документы, не поддаваясь на провокации типа "попробуйте сначала сами и сообщите нам о впечатлениях, лучше в письменном виде". Имеется машинка-мехос, состоит из запчастей Арканов, эти самые запчасти используются как бонусы с разными хорошими разностями. Ага. Дорога указывает мышиным кликом Семенем, машинка вовсю стремится к ближайшей указанной точке. Ага. Положив Аркан, останавливающий время, спокойно оцениваем обстановку и прокладываем осеменительный путь.

Ага. Чекпойнты проезжаются в фиксированном порядке, нарушения не приветствуются, проехал круг на три раза – победил. Ага!

Ну, это просто, думал я, глядя на то, как мехос жадно пожирает одно Семя за другим, отрываясь от двух тупых ботов (их Арканы, по совету ББ, были исправно купированы), и зачем тут только... Но мехос набирал скорость. А набрав скорость, мехос, согласно законам ньютоновской физики, не смог удержаться на проложенной мною линии, вошел не в поворот, а в занос и отправился на дно каньона. Непорядок, лениво думал я, глядя на призрачную Сущность, что выбиралась из-под обломков мехоса и неспешно скользила к ближайшему активному чекпойнту. Запчасти завертелись в воронку и послушно полетели вслед за ней, пока не воссоединились.

Пришлось вспомнить, что чем ближе два Семени друг к другу, тем медленнее едет мехос. Хотим тормозить – ставим побольше лишних точек, здесь вроде разобрались. Первое место по краткости расстояния между двумя точками по-прежнему держит прямая – когда удается проложить ее точно по дороге, то скорость становится просто непристойно высокой, а вот когда не удается... На поворотах надо учитывать не только расстояние между кликами, дабы поддерживать нужную скорость мехоса, но и рассчитывать правильную траекторию движения, не забывать о заносах и разворотах, с которыми не может (или не хочет, сволочь...) справиться искусственный интеллект, управляющий мехосом. Собственно говоря, мы выступаем в роли его штурмана-автопилота, он даже машину трогает с места безо всякого нашего участия. Но он совершенно невменяем и лишен всякого чувства самосохранения, он знает только два пути – неправильный и тот, что нарисовали мы.

Приноравливаясь к его манере вождения, варьируя разброс Семян, я ставил себя на место этого чудо-водителя, припоминал, как вписывался в подобный поворот сам во время Excessive Speed, Micro Mashines, Iron Man/Off Road... Тормоза, заносы, внутренняя кромка... Не забыть бросить контрольное Семя – здесь надо держаться подальше от края... Постепенно я понял, что этот загадочный водитель – я сам. Нет никакого искусственного интеллекта, я действовал бы точно так же, убери кто-нибудь мышиное управление и дай под пальцы заветные четыре клавиши. Я играл в гоночную аркаду, которую никто и не думал лишать аркадности. Играл в привычную игру непривычным способом. Я понял!..

...Хоть и полностью перешел к этому времени на походовый режим – направо и налево бросал Арканы-замедлители, увлеченный поисками истинного пути и поглощенный стремлением дать прикурить Whirlwind'ом, Thunderbolt'ом или хотя бы Titanium Ball'ом вон тому мерзкому боту. Все это богатство я получил просто – влетел на пару с соперником в красный чекпойнт, оказался дезинтегрирован вместе с ним, а при спешной сборке моя Сущность налепила на себя кучу чужих деталей...

Потом я понял, что красные чекпойнты меня только сдерживают, а вовсе не ограничивают, потому что их можно объезжать по кромке; понял, что весь кусочек мира Surmap, где проложена трасса, – это один большой шоркат... Но это, наверное, уже совсем другая история...

"МЕХОСОМА": НЕ-"ВАНГЕРЫ", НЕГОНКИ, НЕСТРАТЕГИЯ И НЕАРКАДА

Денис Гусаков

Помните "Вангеров"? Мехосы, Фострал, Кольцо... Вы дочитали до конца вступительную новеллу из книжечки, что лежала в коробке? А вы ее поняли? Кто прошел игру до конца? Есть такие, я знаю. А кто нажал Uninstall через пять минут игры? Таких море, хотя они и собаки. Уверен.

Игра делила нас на своих и чужих. "Скажи мне как ты относишься к "Вангерам", и я скажу тебе, что ты за человек..."

Это оказалось слишком

"Это же гонки, гонки на машинках, это ж аркада!"

"А у вас есть университетское образование?"

Оскорбленный околоигровой плебс стонал и брызгал ядовитой слюной на форумах...

От фильмов Гринуэя не ждут коммерческого успеха. В "Сталкере" Тарковского большинство недосинеманов видят просто нудную демонстрацию каких-то развалин и мусора. "Вангеры" оказались на скорбном пути TLE, а игрушкам этот путь заказан, игрушки – жанр низкий, попсовый, развлекательный. Нельзя ставить эстетику и философию впереди геймплея, нельзя, не предупредив и не разжевав предварительно, пытаться заставить людей думать. "Не, все красиво конечно, но чё-то чисто не понятно, и ваще как-то, типа, странно, и все такое..."

Поиграли, пошумели и – начали забывать.

Я из этих.

Коробка подаренных Кранком "Вангеров" пылилась в столе (мой домашний компьютер такое не тянет, а на работе обычно нет времени), идея "все-таки пройти когда-нибудь "Вангеров" постепенно превращалась в одну из тех риторических задач, которые люди имеют обыкновение уносить в могилу в девственном виде.

И тут появилась... Ой, что это? Вторые "Вангеры"? Нет, девушки. Это "Мехосома".

Перпендикуляры, которые параллельны

Снова машинки, простите, мехосы, снова знакомый вид сверху (почти тот же вангеровский "мотор"), загадочный вступительный текст (правда, совсем короткий), все очень концептуально, революционная идея (фирменный стиль K-D Lab, вы уже играли в MOBL на сайте Game.EXE?), но все очень строго дозировано, по рекомендациям лучших юзероводов. Фокус очень простой: сначала ничего непонятно, но, маленькое мозговое усилие, короткая медитация, небольшое расширение сознания –

и бум! Все становится ясно как день, а играть весело и занятно. "Альтернативность" игры не мешает, наоборот, мягко и ненавязчиво льстит. Как же, я торчу от "перпендикулярной" игры, значит, я сам тоже интеллектуальный и непопсовый... А сама идея! Послушайте: "походовая гонка". Горячий снег, живой труп...

Нет, сегодня не первое апреля. Несовместимое, оказывается, можно совместить, даже не будучи кадавром.

Пару часов назад я считал концепцию игры, идею соединения гоночных автомобилей и ходов-турнов, бредовой.

Извините недалекого.

Буду еще!

Чтобы оценить ЭТО, в ЭТО надо играть.

Я поиграл и буду играть еще.

Спасибо K-D Lab за оказанное доверие.

Спасибо мне – я чувствую, что стал чуточку параллельней этой захватывающей аркадной перпендикулярности.


У поганых болот, чьи-то тени встают...

"МЕХОСОМА": РЕКОМЕНДАЦИИ ЛУЧШИХ БЕТА-ТЕСТЕРОВ

Подскажите-ка, кто ПЕРВЫМ видит игру? Нет, не ту, что в коробке, а ту, что, едва-едва выпорхнув из головы разработчика, уже умеет ходить-ползать-ездить-стрелять-взрываться. Криво, неуверенно, через силу, постоянно спотыкаясь, но — умеет. Правильный ответ: тес-тё-ры.

Для тех, кто не в курсе, поясним: хороший тестер для разработчика (или, если точнее, для игры) – что заботливая нянька для непутевого дитяти, что Пушкин для русской поэзии, что Солнце для этой странной планетки. "Наше все", короче. Как их не расспросить?!

Знакомьтесь: тестеры "Вангеров" (Vangers Beta-Testing Team, www.vbtt.org) собственной перцовой. Люди, знающие о "Вангерах" ВСЁ. И хорошее, и плохое. Люди, которые – в подавляющем большинстве – преклоняются перед этой игрой. Отметим последнее, ибо в нашем небольшом блиц-"исследовании" на тему "А для кого кадавры творят на сей раз", представлены далеко не только фанаты первой большой игры K-D Lab. Но и это не главное, главное – первое впечатление, не так ли?

И еще одно: для этих людей игра тоже может быть неожиданной. Особенно поначалу. Это потом они "привыкают", а сейчас...

Симулятор гоночных шахмат

Рассказывая об этой игре, очень трудно не оказаться в роли того парня, который подвел к слону трех слепых мудрецов... Это надо видеть, ребята! И никак иначе...

"Мехосома" похожа на многое и – не похожа ни на что... Персонально для себя я пока определил этот жанр как "симулятор гоночных шахмат". Звучит странно? А кому сейчас легко?..

А по сути... Разумеется, еще одно произведение искусства от "К-Д Лаб", которое повергнет-в-шок, заставит-радоваться-и-скрежетать зубами, обретет-толпы-поклонников-и-противников и т.д. и т.д. и т.д. Единственное, что не сумеет сделать эта игра, – она никого не оставит равнодушным.

Надеюсь, это не попадет в прессу...

Александр "Dekad" Шишов

Удар о бетонную стену с разбега

После появления "Вангеров", несмотря на множество положительных отзывов различных российских и зарубежных изданий и, в общем-то, скромный (как мне кажется) финансовый успех, я думал, что K-D Lab'ы захотят сделать более продвинутый коммерческий продукт. Будут ли это "Вангеры-2", или что-то еще – оставалось тайной.

Я был приятно удивлен, когда появились первые скриншоты из игры. Запахло старым добрым Surmap'ом. Уж не знаю, ностальгия, наверное, но захотелось опять окунуться в мир "Вангеров". И вот – неожиданное демо. Вы никогда с разбегу не налетали всем телом на бетонную стену?.. А я вчера налетел, ибо примерно такое же ощущение получаешь от "просмотренного материала". K-D Lab'ы, сломав к чертям привычные рамки обыденности, в очередной раз доказали, что не зря зовутся самыми оригинальными разработчиками. Друзья, "пошаговые гонки" – это теперь совсем уже не ерунда!

Несмотря на графическое и элементное сходство с "Вангерами", игра имеет собственную концепцию, кардинально отличающуюся не только от своего предшественника, но и от всех существующих игр. Скрещивание таких несовместимых идеологий, как автогонки и пошаговая стратегия всегда выносило разработчиков в сторону банального менеджмента спортивного или какого-либо иного соревнования. Но в данном случае получившийся гибрид не потерял и сотой доли динамизма автогонок (а иначе, зачем было использовать столь мощный инструмент, как Surmap ART?), приобретя при этом мощный стратегический элемент.

Александр "Saska" Семин

Из разряда must have

Геймплей "Мехосомы", безусловно, сравнить не с чем, он – свой. А мне так хотелось обломать КранКа и сказать, что, мол, в N это уже было! Увы, мне вот не припомнить... хотя игра и состоит из сплошь до боли знакомых элементов. Вспоминается фраза из пресс-релиза: "Вы знаете эту игру, но вы никогда не играли в нее прежде!" Не обманули, именно так оно и выглядит!

И вообще, похоже, что рождается новый игровой жанр – "от K-D Lab". К тому же обещанные (а обещаниям "КД" верю) варианты мультиплейера весьма и весьма заманчивы. Но в игру необходимо "въехать", точнее даже так: здесь все

как бы понятно, но надо попривыкнуть и приноровиться. А пока о геймплее говорить сложно (да и время покажет: скажем, через неделю останется желание порубиться или нет?).

"Демка" очень предварительная, но уже сейчас, даже в таком виде, смотрится неплохо, очень неплохо. И если еще учесть, сколько ее будут доделывать и обкатывать, скорее всего, мы получим вещь из разряда "must have". Для меня уж точно.

Алексей "Commander L.O.D." Кавешников

Даешь!

Не любит меня MS-DirectDraw beta expired... Видно, не судьба сегодня посмотреть...

О, запустилось!!! А Гейтс, оказывается, неплохой парень!

Так, рты говорят. Девушка, потом поболтаем. А это что за кружочки? О, да это глаза. Смотрят. Так, это я видел — за курсором смотрят. Новое развлечение – вращать левый глаз "на глазах правого" — пусть наблюдает.



Вихрь — а по совместительству циркуль.

Ехать хочу!!! Я знаю, это гоночки!!! Эк меня колбасит...

Ладно, еще разик попробуем. Так, кнопки разные. Непонятно. Еще раз сначала. Мышка?! Мышой ехать, что ли? Это тоже где-то было – "Xtank" называется, хорошая игрушка. Нет, за мышой только камера ползет. Во, а если ткнуть?!

Ура, едем. Да это ж Diablo! Тычем мышой, едем. Так, далеко прыгать низзя, бо-бо будет. Ну куда тебя несет, шелезяка ржафая!

Так, теперь у меня глюки начались... Не, он в самом деле сползается!!! А буковки – это запчасти. Я понял!!! КранК сделал программируемые гоночки!!! Только я еще не знаю, как их программировать. Придется подучить материальную часть. Хм, а ведь такое уже было... Только на клетчатой бумаге. Эх, как мы славно катались... Да, это правильный игрушк.

Успешнее "Вангеров" будет — сюжет убрали, а азарту прибавили. Даешь!

Алексей "Allex" Демаков

Без него я ничто

Три, два, один... удар... Почему в этот момент у меня так болит голова, а мир начинает свою круговерть вокруг меня? Вокруг меня: Я — центр мира, Я — избранный. Лечу!..

Удар. Шок. Где я? Что я... должен делать? Почему он едет сам? Раньше катал я, теперь катают меня? Хорошо! Встали... Шок.

Я могу! Нет, мехос отобрали, НО могу... Создавать. И он едет! Вперед, еще вперед... Овраг. Мне туда. Разгоняюсь, лечу... Удар. Шок.

Почему не прыгнули? Кто за рулем? Хорошо. Туда! Создаю. Едем. Не выходит, застряли. Взрыв. Лечу...

Это я? ЭТО Я!!! Парю. Внизу МИР живет, движется... Части движутся ко мне. Снова внутри. Как??? Шок.

Создаю. Снова вперед. Почему только вперед? Разворачивай!!! В канаве. Что-то уменьшается. Меньше, меньше, меньше... ноль. Взрыв. СИЛА! Это сила мехоса. Обессиленный мехос взрывается. Это знакомо, это по правилам. Из глубин подсознания возникает фраза: чтобы подчинить, надо познать. Все становится на свои места. Я подобен стреле: цель видна и путь свободен... Воссоединяемся. Создаю...

15 минут спустя: создаю, снова, снова... Вперед и только вперед. Прыжок, мехос заносит в крутом повороте, овраг, задний ход и снова вперед. Он знает, что я хочу, он чувствует, что я хочу, все мои желания для него закон, мы слились в одно целое, без меня он никто, без него я ничто. Создаю...

Сергей "Damned" Герасев

Вникнуть и наслаждаться

Насколько я знаю, работа над "Мехосомой" началась не вчера. Но сколько бы она ни велась — день или два года, главное здесь – Мысль. Причем такая мысль, которая своей неординарностью может одновременно ввергнуть в состояние каталепсии и порадовать своей простотой. Примерно такая же ситуация была и с "Вангерами": с одной стороны, все ясно – это вам не пазловина какая-нибудь, а с другой – караул! ничего не ясно, все какое-то не от мира сего. Но стоило немного вникнуть в суть, понять законы (не слишком-то и сложные), как все вставало на свои места. Результат: порой от игры было невозможно оторваться.

То же и с "Мехосомой": ну, знаете ли, товарищ Кранк!.. Но проходит немного времени, и игра становится почти прозрачной – непонятны лишь мелочи. Не подумайте, что, мол, Толстый все знает – он ведь тестер. А вот и нет, ничего про "Мехосому" я не знаю (хотя это не делает меня не-тестером), то есть нахожусь с вами в одинаковом положении, в положении, когда надо вникнуть, а затем получать наслаждение.

Итак, "время привыкания" (относительно "Вангеров") явно уменьшилось – нет тех заморочек, которые между прочим после ознакомления становились главной "фичей" игры. Так как в "Мехосоме" нет сюжета (или почти нет), то все сложности, с которыми могли столкнуться "непосвященные", отпадают автоматически. Но ведь если бы заморочек/фичей в "Мехосоме" не было, то... это не было бы игрой КаДэ, верно?

Все знают, что такое top-down racing, в то же время все знают, что такое turn-base ("пошаговость"), но вот объединить эти два жанра/элемента попробовали лишь наши КаДавры... получилась "Мехосома". Все еще не можете взять в голову – turn-base top-down racing?! Ну и не надо – глупости все это, давайте я лучше объясню, что это такое.

У вас есть мехос (вангерское: мехос – автомобиль), которым вы будете управлять путем укладывания шариков/Семян/waypoint'ов. Через эти вэйпойнты ваш мехос и будет стремительно передвигаться, заодно еще их (вэйпойнты) и собирая. Раскладывать Семена вы можете в real-time, но это не слишком удобно – нет времени подумать (я, например, люблю иногда поразмышлять, по всей видимости, ребята из КаДэ – тоже). И вот для этого и присутствуют разные Арканы. Не в курсе? Это нормально. Объясняю. Аркан – "заклинание", которое прицепляется к Семени. Список заклинаний весьма обширен, и их действие сводится к одному – затормозить вашего противника, дабы первыми были вы. Но самый интересный Аркан – это остановка времени: доезжаете до соответствующего Семени – время замерло. Теперь вы можете спокойно поставить следующий набор Семян, подцепив к ним нужные Арканы. Здесь вы как бы в стратегию играете – куда и что пометить, чтобы себе помочь, а компьютерным мехосам пакость сделать. Скажу вам, правды не тая: это круто, это удобно, это что-то совсем новое. Такая постановка вопроса позволяет геймеру не просто мчаться по трассе, успевая лишь в повороты вписываться, а продумывать каждый следующий поворот, мост, пропасть – самые удобные места для производства пакостей врагам. Не люблю я это слово, но скажу: experience просто неописуемый. Лично я такого нигде не видел (вы, думаю, тоже), да и не чувствовал.

Михаил "Tolstiy" Кабанов

СТРАТЕГИИ

ШИВОРОТ НАВЫВОРОТ

Охотники за идеями открывают сезон

Сначала все было хорошо. Потом мы начали делить игры по жанрам. Все испортили продавцы — их бумажные души требовали порядка, и в документах обязательно надо было указывать тип игры. Иначе документы не проходили дальнейшую обработку. Самое страшное началось, когда документы научились заполнять те, кто должен писать игры. Раньше они думали: “Давайте сделаем Игру?” И делали. А потом так: “А не сделать ли нам стратегию в реальном времени с элементами RPG?” И не делали. А когда все виды игр во всех обозначенных жанрах были проданы, людям пришлось делать их вторые части. А после вторых — третьи. И порой так хочется им сотворить что-нибудь новенькое, а все равно выходит стратегия в реальном времени с элементами RPG. И никто с этим ничего не может поделать.



ЛИЧНОЕ ДЕЛО

ОЛЕГА ХАЖИНСКОГО





онечно, не все так плохо. Иногда проще сгустить краски, чтобы лучше обозначить проблему.

Была, к примеру, такая замечательная идея – “симулятор бога”. Лишить игрока возможности непосредственно управлять подчиненными, предоставив их самим себе. Слишком много власти, чтобы командовать отдельными личностями. Выдумать новую религию, объявить крестовый поход, воздвигнуть извергающийся вулкан посреди моря или обрушить гром и молнии на головы еретиков – пожалуйста. А вот взять данного конкретного персонажа и сказать ему: “Здравствуй, друг. Я бог. Пожалуйста, переместись на три клетки к северу” – не разрешается. Хорошая игра. Развивает глобальность мышления. Populous выдержал две редакции, и когда в царстве Коли Радовского наступил полный коммунизм и всеобщая 3D-акселерация, когда железо наконец позволило дать идее достойное воплощение, превратился... в банальную RTS с элементами чудотворства.

Мы разбили окружающее нас игровое пространство на фрагменты-кубики и к каждому приделали ярлычок. Создание новой игры напоминает мне посещение супермаркета. Толкая перед собой ажурные тележки, авторы небрежно сметают с полок заготовки-полуфабрикаты. Этот кубик имел большой успех, миллион проданных экземпляров. Давайте раскрасим его поярче, добавим для вкуса пару других компонентов – и шедевр готов. Минимум риска – ведь состав кубиков проверен специалистами и уже пользуется популярностью у миллионов домохозяек... простите, игроков во всем мире.

Другой пример – Dungeon Keeper. Антисказка о Хранителе Подземелья и светлых героях. Роскошная идея. Блестящий графический дизайн. В результате, после многих лет ожидания – мы получаем стратегию в реальном времени, WarCraft с элементами Digger’a.

Дышать стало труднее. В воздухе чувствуется вопиющее отсутствие свежих идей. Любое, даже самое незначительное нововведение (Half-Life, Thief, Commandos) вызывает море внимания со стороны скучающей прессы. Однако вместо того чтобы заниматься нытьем, давайте мыслить позитивно. Писать колонки в стиле “все плохо, а потом мы умрем” проще всего. Мы откопали для вас одну интересную игрушку. Majesty: Sovereign of Ardania, разработчик Cyberlore



(www.cyberlore.com), издатель в нокауте, жанр – несуществующий.

С ног на голову

Первый признак появления НОВОЙ игры – замешательство в рядах журналистской братии. В одних статьях Majesty называется “ролевой игрой с элементами квеста и симулятора”. В других – “стратегия, но лишь на первый взгляд”. Сами разработчики оценивают свое детище как “стратегическую игру с элементами симулятора и RPG”. Тяжелый случай. Мы попали в свой любимый капкан и в недоумении пожимаем плечами.

Представьте себе ролевую игру. Большой мир, живущий по своим правилам. Три тысячи микроприключений на квадратный километр и десяток квестов главного ка-



либра в запасе. Партия героев под нашим чутким перемещается от NPC к NPC, выполняет задания, получает за это деньги, опыт и предметы магического свойства. Представили? Теперь поставьте все с ног на голову.

Мы – король, царь или бог сказочного королевства. Героев вокруг – как грязи. Толкутся без дела, пьют пиво в тавернах, горланят песни и обижают крестьянок. Все потому, что квестов в игре нет. И не будет, пока мы не создадим их. Поставьте флажок на голове недоброго минотавра и укажите цену – один квест готов. На северной границе участились набеги гоблинов – сколько золота вы заплатите за одну мохнатую голову? Вот и второе приключение. Никак не обойтись без ценного магического артефакта – щелкните мышью на владениях магазатворника и не поскупитесь на награду.

Ага! Смотрите – герои заволновались! Бегают по городу, покупают мечи и доспехи, организуются в команды, сомневаются, спорят. Это же RPG, хоть и “наоборот” – каждый из персонажей имеет свое отношение к происходящему и действует в силу своих способностей и опыта. Самое главное – игра не дает нам и пальцем к ним притронуться. Никакого давления. Вот идет какой-то рейнджер – выбрав его, мы можем изучить его характеристики, проверить содержмое ножен и карманов и даже узнать, куда в данный момент товарищ направляется. Но вот заставить героя сделать что-нибудь прямо – нельзя. Намекнуть, воззвать, заинтересовать материально – пожалуйста.

SimCity на досуге

Ну как вам? Забавно, но скучновато. Сиди, развешивай флажки на всех подозрительных объектах, а потом смотри, как герои за тебя твою работу делают? Нет, наш народ такие игры не любит. И правильно делает. У Majesty есть вторая сторона – строительно-симуляторная. Пока герои бродят по лесам и долам в поисках приключений, мы развиваем собственное королевство. Те же герои ни за что не появятся в нашем городе, пока мы не построим гильдию. Гильдий, понятное дело, множество, около десятка. Воины, маги, священники, бродяги, воры – знакомый каждому поклоннику фэнтези и RPG набор действующих лиц. Рынок, таверны – чтобы было где героям восстанавливать потерянные в боях “хит-пойнты” и приобретать новое обмундирование. Замок, защитные сооружения, башни магов – чтобы укрепить границы от набегов всякой нечисти.

Построенный город живет своей жизнью. Помимо героев его населяют вполне мирные люди без особенных амбиций – крестьяне, мастеровые, торговцы. Любое новое здание вводит в игру свежих персонажей. Разумеется, каждый из них играет пусть маленькую, но необходимую роль в жизни королевства. Как и в случае с героями, крестьяне не подчиняются прямо нашим приказам, а действуют, исходя из собственных соображений. К примеру, когда население города увеличивается, люди уходят и образуют собственные поселения в понравившемся им месте. Крупные “мегаполисы” потребуют строительства канализации и кладбища. Так в сказочном городе появляются свои ожившие мертвецы и сумеречная нечисть из подвалов – новая работенка для свободных героев.

Откуда взять деньги на многочисленные награды? Налоги, друзья мои, заплатите налоги. Герои возвращаются в свои гильдии, буквально перегруженные золотом, спертым из ближайшей древней гробницы. Сборщик податей позаботится о том, чтобы королевская казна получила свою долю. Таверны, рынок и другие “злачные места” (их состав все еще уточняется) также приносят городу доход.

Никаких, упаси боже, миссий. Ваши будущие владения каждый раз генерируются случайным образом, а форму игре придают “эпические квесты”, количество и состав которых можно менять в самом начале. Глобальная цель, к примеру, сбор семи фрагментов волшебного артефакта, сопровождается тысячью микрозаданий, которые придумываем мы сами. Героям придется вести постоянные войны с хорошо организованными отрядами гоблинов, посягающими на наши границы. Охранять торговые караваны, соединяющие далекие города от троллей. Или всем скопом кидаться на какого-нибудь чудовищного монстра в пол-экрана размером, приползшего из самых глубин сказочной страны...

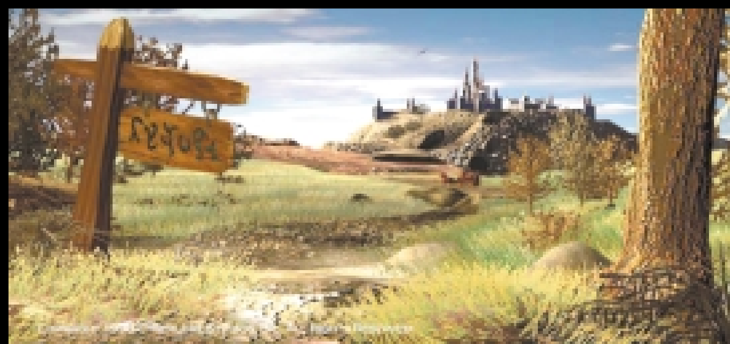
Итоги

Что мы получаем? RPG наоборот, SimCity пополам с Dungeon Keeper или фэнтези-вариацию Theme's Hospital? А разве так уж важно повесить новый ярлык? Издателем Majesty выступал Ripcord, которому нынче совсем



плохо. Впрочем, игра такого масштаба недолго пробудет без хозяина. Как ни странно, с графикой здесь тоже все в порядке – 3D-ландшафты и очень приличные модели, поддержка 3D-асклератора и P166 в качестве минимальных системных требований. Приблизительная дата выхода – середина этого года. Самым любопытным – адрес толкового фанатского сайта: http://majesty.heavengames.com/index.shtml и сайта авторов: http://www.cyberlore.com/Majesty/index.htm. В подарок.

В самом конце – компактный оптимистический вывод. Идеи в игровой индустрии далеко не исчерпаны. Просто многие из нас настолько глубоко увязли в дорожной колее, что потеряли контакт с окружающим миром. И пусть этот мир действительно состоит из разноцветных пронумерованных кубиков – разве в детстве вы не отрывали голову у куклы и башню у танка? Вспомните, что было там, внутри.





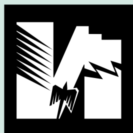
DMA, если кто-то вдруг забыл, выточила нам на радость Grand Theft Auto, "Левую резьбу" 1997 года. Без шуток — я лично буду настаивать на том, чтобы Tanktics стали аналогичной "Резьбой" года 1999-го. Потому что танки здесь ездят на деревянных гусеницах и стреляют каменными ядрами, над ними летает синий птеродактиль с магнитом в лапах, а одна из наших основных забот — перманентно давить черных овец.

• Андрей Ом •

ТАНКИ ПРОСЯТ ОВЕЦ

TANKTICS

Разработчик	**DMA Games**
Издатель	**Gremlin**
Официальная дата релиза	**май 1999 г.**
Официальная Интернет-страница	**www.gremlin.com/games/tanktics**
Объем демо-версии	**11,4 Мбайта** (см. ее на нашем диске)
Системные требования	**Windows 95/98, Pentium 200, 32+ Мбайт RAM, SVGA** (2 Мбайта), **DirectX 6.1** (важно!)
Дополнительная информация	**20,4 Мбайта на HDD**



Игрушка настолько, не побоюсь этого слова, панковская, что червяк Джим должен застрелиться от зависти. Внятно объяснить, что там происходит, почти невозможно, потому что "дизайнить" безмерно сумасшедшие танки и отправлять их в бой — это лишь малая часть наших забот.

Давим овечек

Здесь вам не какая-нибудь аркада или wargame — мы можем производить запчасти в Part-o-Matic, монструозном агрегате, который следует всячески оберегать. Для приведения его в действие сначала рыщем по округе в поисках огромных каменюк или ящиков — это, значит, сырье. Каменюки можно таскать прямо курсором-птеродактилем (о нем ниже), а за ящиками следует посылать подопечные танки — тяжело. Чтобы детали производились быстрее, сажаем на Part-o-Matic белых полигональных овечек, явно навеянных живностью из WarCraft II... Иногда они устают и сходят с дистанции, застыв столбиком где-нибудь в стороне, одышливо пыхтя. Уничтожить их ничем нельзя (даже огнеметом, кстати), но есть так называемые Черные Овцы, позор овечьего рода и чума на оба ваших дома, — они заставляют наших подопечных чернеть, после чего те отказываются работать. Разговор с такими короткий — обливаясь слезами, берем камень и того... Сверху, на голову...

Очень приятен процесс сборки — шасси, рассчитанные на всевозможные поверхности, моторы разной степени мощности (визуально различаются количеством дюз), сумасшедшее оружие (здесь мы имеем почти никчемный огнемет, каменную пушку, быструю, но слабоватую, и катапульту — значительная убойная сила, медленная перезарядка), сверху радар (без него танки замрут, не реагируя на наши приказы) — и вперед. Причем, судя по всему, Part-o-Matic изрыгает запчасти в произвольном порядке, и нормальное явление — когда мы дожидаемся появления продвинутого мотора, будучи усыпанными по самое "не могу" ненужными радарами.

Подобных тонкостей в Tanktics множество





[1] Все внимание на птеродактиля! [2] Небольшая стычка у замка.





[3] Конструирование монструозных танков явно станет популярным занятием.
[4] Такое нас ждет в полной версии.

– tutorial, присутствующий в демо, разделен на несколько больших частей, и, не пройдя их, нечего и пытаться садиться за игру. В tutorial есть одна небольшая пакость – случайно нажав не на ту мышиную кнопку или, скажем, не туда пальнув, мы получаем строгий выговор, предписание впредь подчиняться приказам, надпись аршинными буквами "YOU LOSE" и – здравствуй, основное меню. A save/load в демо не предусмотрены... Поэтому думать приходится даже просто поневоле, и это приятно.

Более того, наши "воспитанники" набираются опыта, как в какой-нибудь, прости господи, RPG! Очередной Experience Level танк получает после убийства четырех оппонентов или при помощи соответствующего бонуса в виде вращающейся фуражки. Продвинутые подчиненные с двумя и более шевронами могут добывать недоступные другим полезняшки и отвозить их на базу. Но! Ахтунг! Если вам вздумается поменять у прокачанного танка хоть одну деталь, он снова вернется в первозданное состояние, и все придется начинать сначала.

Плюс многочисленные бонусы... И ВМС, которыми обладает противник, но не мы... Нет, ждем релиза, ждем с нетерпением.

Внешне

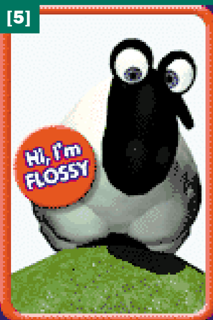
Родимая изометрия, все нарочито ненатурально и игрушечно, этим и приятно. Но – очень красивые эффекты, скажем, от применения огнемета: воздух дрожит, все пылает, лепота! В "деме", кажется, отсутствует поддержка акселераторов (по крайней мере мне ее обнаружить не удалось), но и без нее все бегает. Все отлично анимировано и вообще безумно весело, особенно овцы. Дополняют пейзаж некие растения совершенно кислотных расцветок, которые можно славно пожечь из огнеметов.

Бои? Враги отличаются редкой тупостью (хотя с pathfinding'ом у них все в порядке, странно), прут напролом и получают свой град камней. Лишившись оружия, но не радара, они бестолково катаются по нашей базе, сопровождаемые дружескими пинками защитников. Потом прилетает птеродактиль, разбирает их и бросает в Part-o-Matic на переплавку...

Отдельная песня – курсор. Психоделия forever. Над полем боя парит, помахивая крылами, нежно-голубого цвета полигональный птеродактиль в красном ошейнике, с большими грустными глазами и магнитом в лапах. Сам курсор располагается точно под ним, там, где его, птеродактилева, тень. При помощи этой зверушки мы и осуществляем все операции – постройку танков, перетаскивание ресурсов и даже указание цели для стрельбы. Поначалу очень даже дико выглядит, местами раздражает и требует постепенного привыкания.

Кстати, одновременно несколько юнитов выделять НЕЛЬЗЯ! Поле бое тоже не вращается, хотя оно и к лучшему – много мы знаем этих Первых Полностью Трехмерных.

Звуки – весьма, что называется, атмосферные. Перестук каменных ядер передан, наверное, абсолютно реалистично. Огнемет тоже шипит до смерти впечатляюще. Музыку, конечно, приберегли до выхода полной версии, равно как и интро. Кстати, с нетерпением ждем обнародования сюжета. Интересно же, как авторы объясняют весь этот bad trip...





[5] Без комментариев. Посмотрите в эти глаза...

Что дальше?

Дальше – больше. Единственная миссия в демо относится к "каменному веку", но в меню заманчиво красуются пунктики "Средние века", "Наши дни" и "Будущее", куда без него. Поэтому мы можем робко предположить, что вышеозначенный птеродактиль, танки из дерева и каменные ядра – это только цветочки. А еще вот нам разрешат записываться и, соответственно, загружаться!.. Нет, я уже люблю эту игру.

Доступна всего одна миссия из режима Time Trial, совершенно сумасшедшая, как, впрочем, и все здесь. Нам предписывается за 45 секунд раздавить камнем 12 овец (понятно, какого цвета), при этом следя, чтобы булыжник не сгинул в каком-нибудь болотце. Занятие, скажем прямо, не для слабонервных и, вообще говоря, к тактике отношения почти не имеет. Ненависть DMA к черным овцам становится уже просто подозрительной, помнится, у создателей EWJ был сходный пунктик в отношении коров. Что уж там будет на этот счет в полной версии – страшно даже вообразить. Гринписовцев просят отвернуться.

Словом, нечто. Дичь неимоверная, но жутко весело. Тактическая головоломка – вот как можно определить жанр этого безобразия (помните Z? Так вот, совсем не похоже. Но какое-то неуловимое сходство...). Играть на самом деле сложно, даже в tutorial, что, конечно, нонсенс. Бивисам здесь не место. Остальные будут в восторге. DMA создаст еще один культ. Gremlin наконец-то выпустит хоть одну приличную игру. Наступит лето. Все будет хорошо.

P.S. Это важно: всех овечек зовут Флосси... EXE



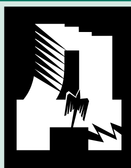
Если бы мы делали эротический журнал для стратегоманов, я поместил бы картинки из Malkari на обложку. Особенно ту, с развесистой схемой космического корабля, сменными запчастями, морем технической информации и столбиками "researching". Более плотное знакомство с так называемой демо-версией игры изменило мое мнение. Кажется, мы имеем дело с откровенной порнографией.

ЭРОТИКА ПОРНОГРАФИИ

•Олег Хажинский•

MALKARI

Разработчик	**Interactive Magic**
Издатель	**Interactive Magic**
Официальная дата релиза	**апрель 1999 г.**
Официальная Интернет-страница	**www.imagicgames.com/malkari/**
Объем демо-версии	**13 Мбайт** (см. ее на нашем диске)
Системные требования	**Windows 95, Pentium 90, 16 Мбайт RAM** (рек. 32 Мбайт), **SVGA** (800x600x16)
Дополнительная информация	



Давненько, давненько мы не играли в Master of Orion. Так давно, что уже начали кидаться на всяческие демо-версии сомнительного толка с развесистыми схемами космических кораблей. В Interactive Magic решили нас немного подразнить, подсунув вместо "нормальной" демо-версии картинки с подписями, солидно именуемые "tutorial", невразумительное интро размером со спичечный коробок, да сумасшедших размеров текстовый файл с достаточно занудным описанием сюжета. Впрочем, этого нехитрого набора вполне хватило, чтобы понять, о чем идет речь и к чему нам стоит готовиться.

На мелкие кусочки

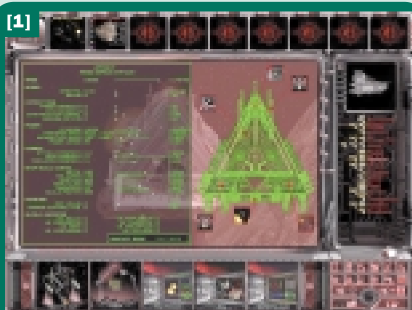
Неприкаянное светило, преодолев много миллионов световых лет и зим, своим гравитационным полем смутило орбиты окружающих звездных систем. Мы – необязательно люди с планеты Земля – заранее подготовились к катастрофе, сохранив информацию о генофонде расы в специальных контейнерах и закопав их в недрах ста пятидесяти (прописью, для солидности) астероидов. Прошло несколько лет, и пояс астероидов пополнился обломками обитаемого мира. Выжившие разместились на космических кораблях и приступили к освоению мертвых кусков камня. Пять Гильдий, поделенных на множество Орденов, приступили к поиску тех самых 150 астероидов, в глубине которых спрятано Знание Расы. Ордена делают общее дело, однако те Гильдии, которые получат контроль над большей частью контейнеров, смогут диктовать условия остальным.

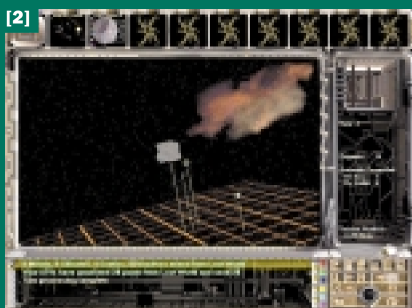
Вот

Такова в общих чертах завязка этой истории. Во всем остальном Malkari слабо отличается от МоО-клона. Множество разбросанных в вакууме астероидов, которые предстоит колонизировать, "гибкий" дизайн кораблей и обязательное дерево наук, хитрая система дипломатии и немножко микроменеджмента на астероидах. Классический и столь всеми любимый набор проверенных временем деталей-кубиков.

Что нового? Пояс астероидов, игровая площадка Malkari, находится в постоянном движении. Небесные тела движутся по своим орбитам в полном 3D и иногда сталкиваются друг с другом. А значит, не будет игроку ни покоя, ни отдыха. Вчерашняя граница превратится в глубокий тыл, лучшая база разрушится в результате коллизии, а поселение противника, которое еще вчера было совсем рядом, выйдет за пределы действия радаров. Еще одна деталь обратила на себя внимание – встроенная записная книжка, своеобразный ежедневник Адмирала. Трогательная забота о забывчивых игроках.

Все остальные детали игры выглядят узнаваемо, причем графика и интерфейс не потрясают ни стилем, ни новизной. Впрочем, мы должны сделать скидку на то, что перед нами едва ли статический набор картинок, с минимумом анимации и без звука. Кроме того, мы ни слова не можем сказать о геймплее – в демо-версии он попросту отсутствует. Давайте лучше думать о хорошем, например о многопользовательской игре на 60 человек. EXE







[1] Ну разве нормальный стратегоман может устоять перед игрой с ТАКИМИ картинками? Только взгляните, сколько всяческих деталек мы можем понапихать в новый корпус! [2] Полное 3D и мрачные астероиды из полигонов. Правда, в демо-версии небесные тела вращаться отказываются.



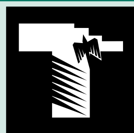
“Демо-версия аддона” — звучит страшновато. Прямо-таки напрашивается на возмущение народных масс и крики “Зажрались!”. Если логически продолжить учение гуру ПэЖэ о втором порядке, то скоро появятся “Первые взгляды” демо-версий аддонов к демо-версиям аддонов демо-версий... Б-р-р.

НАПАДЕНИЕ НА ИТАКУ

BATTLEZONE: THE RED ODYSSEY

Разработчик	**Team Evolve**
Официальная дата релиза	**апрель 1999 г.**
Официальная Интернет-страница	**www.teamvolve.com/products /odyssey**
Объем демо-версии	**около 20 Мбайт** (см. ее на нашем диске)
Системные требования	**Windows 95, Pentium 120** (рек. 166), **16 Мбайт RAM, DirectX 5.0**
Дополнительная информация	**50 Мбайт на HDD, рекомендуется Direct3D-совместимый ускоритель**

• FRAG Сибирский •



Тем не менее тема более чем достойна уважения, потому как Red Odyssey — это не что иное, как набор дополнительных миссий для action/strategy номер два за год 98-й в версии Game.EXE — многострадального и легендарного Battlezone. Сразу выложу на стол карты Team Evolve, занятой научно-прикладным переложением бестселлера старичка Гомера: это 23 новые миссии и две не менее новые воюющие стороны.

От щедрот

По крайней мере любимая и незабвенная Красная Армия никуда не делась — соответствующий флажище гордо реет на прежнем месте. Но поиграть не дают, от щедрот пока даны некие циничные наемники, Псы Войны, а там видно будет. Ну ладно, Псы так Псы.

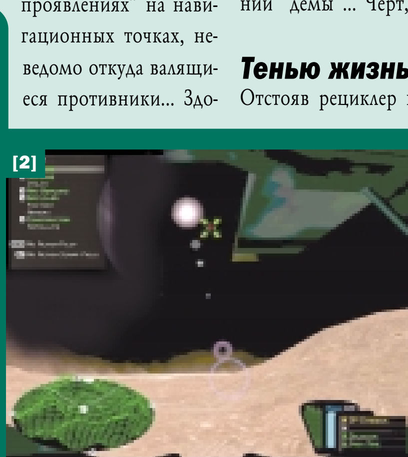
Стыжусь, уже успел порядком подзабыть, как это прекрасно. Самый большой спутник Юпитера со смешной гравитацией, одинокий блик в черном небе, песчаные каньоны, просто созданные для стремительного скольжения на бреющем... Неуклюжая, напоминающая мусоровоз с реактивными двигателями громадина рециклера, утюги скэвенджеров, рыщущие в поисках металлолома, пепельные стрелки скаутов, легкие и тяжелые танки, турели на треножниках, вольготно расположившиеся по округе, — как все просто и знакомо, аж слеза наворачивается. Первая миссия — классический бросок в никуда: без вести пропавший взвод, который велено сыскать, сообщения о “странных проявлениях” на навигационных точках, неведомо откуда валящиеся противники... Здорово напоминает начало Wing Commander: The Prophecy. Как, может быть, и весь сюжет Battlezone.

Вражьи морды оказываются, во-первых, китайцами и, во-вторых, невидимками, потому как китайцы эти, не поспевшие на Луну, но вполне прочно обосновавшиеся на Ганимеде, вовсю используют технологии расы пришельцев. Поэтому следующая пара заданий превращается в кашу, бойню, мясорубку — их свежие пополнения возникают, как чертики из коробочки, командование исступленно орет в микрофон, на лету заменяя одну директиву другой... Плюс к этому отсутствие четко сформулированной сверхглавной задачи в начале миссии (на большее, чем “построить базу/ждать указаний”, даже и не надейтесь) и невозможность сохранить игру как одно из ограничений “демы”... Черт, да это вызов!

Тенью жизнь промчалась

Отстояв рециклер в первой схватке, получаем задание типа “приказано выжить”. Привычно городим турели, чтобы перекрыть выход из каньона, сами отправляемся с парой легких танков в качестве прикрытия скэвенджеров. “Лунные гуси” — китайские скауты — вылетают прямо в теплые объятия туреток, которые крошат их своими тонкими синими разрядами. Успеваем увидеть лишь взлетевшего в затяж-





[1] Гейзер + металл = жизнь. Помните?
[2] Ты ли это, Солнце?





[3] "Лунные гуси" коварно напали сзади.
[4] Ага!

ном прыжке пониженной гравитации пилота в гермоскафе, в высшей точке дуги распыленного на атомы чьим-то метким выстрелом.

Но чу! Командование милостиво предупреждает о гигантском отряде вражеских танков и скаутов, против которого не выстоять. Не впервой! Рециклер в темпе свертывается и срывается с места, обогнав защитную массу турелей, и... оказывается вдребезги разбомблен подоспевшей на перехват толпою. Ух, шустрые же они...

Дабы все-таки прорваться, городим как можно больше дешевых скэвенджеров и пускаем их длинной волной вслед за удирающим рециклером. Начинается погоня в духе финальной сцены из "Безумного Макса-2": техника прикрытия безнадежно отстает от несущегося во весь опор главного производительного комплекса, отвлекает на себя лишь малую часть нападающих. Мы несемся, не разбирая дороги, следя лишь за танцующими стрелками выхлопов реактивной тяги черной громады рециклера, не сбавляя хода, сносим пристраивающихся в хвост "гусей", но не успеваем, не успеваем... Основная масса вражеской техники уже перекрыла путь отхода, но тут скэвенджеры, милые неуклюжие сборщики, принимают огонь на себя. Они покорно гибнут цепочкой, один за другим, серия взрывов настигает несущийся во весь опор рециклер... Но мы уже на той стороне! Мы прорвались, единственные выжившие – передвижная фабрика и основательно потрепанный командный экипаж. Больше никого.

Вот это да... Такой выплеск энергии, такой (тщательно избегая злополучного словечка "драйв") эмоциональный напряг во второй миссии – это что же дальше-то будет? А дальше... Дикая скорость курса на рандеву с гибнущим транспортом, вражеские турели и наши тяжелые танки, налетающие на них в самоубийственной атаке... Затерявшийся китайский скаут с установкой "плащ", скрывающей его от посторонних глаз, такой заманчивый и недоступный одновременно... Где там моя любимая снайперка?

"Дема" пролетает, как прекрасный сон, полная лихой, бесшабашной отваги, заданий, которые доставляют неизъяснимое наслаждение именно своей невыполнимостью, в лучших традициях классических миссий за "красных" в исходном Battlezone. В ней есть доблесть под огнем и настоящая гордость за каждую победу, за каждую отвоеванную секунду жизни, каким бы крутым профессионалом ты ни был. Обрывается действие на самом интересном месте, когда хочется давить, гнать китайцев до самой планеты пришельцев через все их портальные технологии... Ничего, подлые гадюки, это лишь отсрочка! Вот погодите, дадут мне родную Красную Армию с големами... EXE

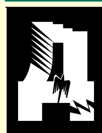
Эксклюзивно для журнала Game.EXE
Mobl
Action strategic puzzle game
Игра-обладатель Grand Prix Prize на ENIX GAME SOFTWARE CONTEST II в марте 1998 года и звания "Симулятор искусственной жизни".
с еженедельным вручением призов!
http://www.game-exe.ru/mobl
(c) 1997-1998 by Andrey "KranK" Kouzmine & K-D Lab.



ЗЕЛЕНЫЙ ОСТАТОК

CIVILIZATION: CALL TO POWER

Игрокам нельзя давать право выбора — это их балует. Еще недавно сама идея о существовании стратегической игры, моделирующей тысячи лет развития человеческой цивилизации, сводила нас с ума. Сегодня забуревшие и откормленные игроманы лепечут что-то о балансе сил и возможности гарантийной замены. Представьте, что ваша реальность оказалась не единственной и потому не лучшей. Здесь есть человек с телевизором на башке, а там лишайник до небес. И что теперь делать? Выбирать быстрее. Количество “Цивилизаций” растет.



Два аврала назад мы уже писали о Civilization: Call to Power. Играбельной версии тогда получить не удалось (кто мог знать, что выход игры будет отложен на месяц), и в целом тема вышла “про-SMAC’овской”. “Альфа” – игра для интеллектуалов, попытка эксперимента, Call to Power – детский сад, тщательно выверенная копия, и вообще, товарищ Activision, вас здесь не стояло. Вспарывая слабыми пальцами заграничный полиэтилен на коробке с полной версией игры, я был спокоен. Даже печален.

Первые впечатления

Сюрпризы начались еще на этапе установки: “минимальный install” попросил 400 Мбайт места. Максимальный – еще больше. Если вы еще не, то лучше максимальный, потому что иначе при каждом обращении к библиотеке сладостные звуки африканских напевов и прочих неплохих (в первые два дня игры) треков будут с безжалостным хрустом обрываться.

Игра с должным уважением отнеслась к размерам моего монитора и грамотно растянула на все 29 дюймов (я решил не брать 34-й “Радиус” – сказали, стол может не выдержать, да и крема для лица не напасешься) не только игровое поле, но и все экраны меню. Тайком смахивая слезу после просмотра видеоролика (эпическое творение), я вдруг услышал странные звуки. За монитором кто-то отчетливо квакал, нагло похрюкивал и откровенно ломал кусты. Особенно странно было слышать такое, глядя на роскошную лепнину, вычурных атлантов с кариатидами и прочие монументальные изыски главного меню. Согласитесь, разработчики могли бы выбрать менее экстремальную композицию в качестве заглавной. Поспешно переименовав Мао Цзэдуна в Лао-Цзы (спасибо умным людям с истфака!) и успев между прочим подивиться необъятному количеству рас в игре, новоиспеченный прадедушка будущих китайцев оказался посреди дикого леса с лопатой в руках.

И вот тут игра удивила еще раз. Такое нелепое на картинках, изображение ожило. То ли удалось что-то сделать с цветовой палитрой, то ли анимированный рельеф и персонажи сыграли свою роль, но когда мужик с лопатой зашагал (не пополз, не сместился, не ломанулся, а именно зашагал) по первобытному лесу, жить вдруг стало интереснее. До уровня Age of Empires игра не дотягивает, но выглядит куда радостнее и бодрее “Альфа Центавры”. “В такую игру и поиграть не грех”, – мелькнула крамольная мысль, но я сразу отогнал ее – впереди ждала куча работы.

Полевые работы

После ухода Сида Мейера из MicroProse с “Цивилизации” боялись сдувать пыль, не говоря уж о внесении каких-то серьезных изменений. Дикий человек тоже может украсить лазерный пистолет пришельца затейливым бантиком, но не станет лезть внутрь, потому что в лесу много зверей, а ночи очень холодны. У Activision было больше свободы. Конечно, они не стали делать вид, что их Call to Power не имеет ничего общего с оригинальным творением Сида. Залетный геймер может сходу





[1] Девиз Call to Power: “Все что вам нужно – на рабочем столе”. Плавающий экран “города”, панель управления с закладками в нижней части экрана, выпадающее меню справа, иконки с информационными сообщениями и море “горячих клавиш”. Клавиши, кстати, можно поменять, как в любом FPS.

Олег Хажинский





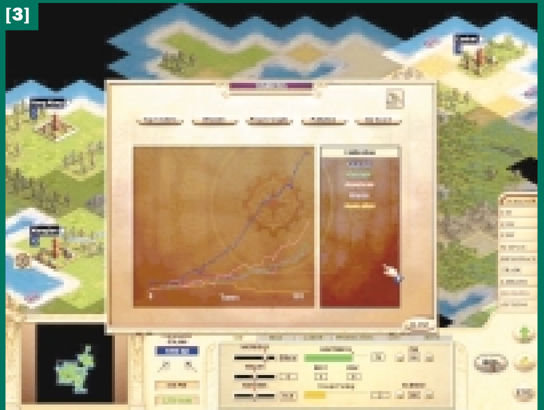
[2] Не пугайтесь, тактических битв в стиле HoMM3 в игре не будет. Теперь, когда в бою участвуют до 18 юнитов, нам действительно есть на что посмотреть.

и не отличить СТР от Civ 2, однако отличия есть, и серьезные.

В первую очередь разработчики попытались игру "демилитаризировать". Все эти клирики, рабовладельцы, эко-террористы и адвокаты, по идее, помогают нам добиться преимущества и победы новыми, ранее невиданными методами. Электронный соперник, кстати, сам не прочь воспользоваться услугами каких-нибудь телеевангелистов, заставляя прожженных последователей классической "Цивилизации" скрежетать зубами от злости и бессилия. СТР пытается внушить нам мысль о том, что двигателем прогресса является не война, а торговля. Скорость движения по научному дереву напрямую зависит от количества золота в стране. Налогов в игре нет, и основной источник дохода – это торговля. Авторы даже придумали хитрую и слегка невнятную систему "монополий", которая позволяет учетверить доход от реализации, скажем, бобровых шкур в случае, если один из ваших городов монополизирует их продажу. Юнит "караван" превратился в абстрактную линию, по которой тот самый бобер постоянно ползает в автоматическом режиме. Торговать можно и должно не только внутри страны, экспорт и импорт зачастую оказываются чрезвычайно выгодным занятием.

Во-вторых, изменилась система распределения ресурсов. "Цивилизация" управляется, по сути, тремя педальками: длина рабочего дня, зарплата, рацион. Да, это безумное упрощение. Но разве в Civilization не было упрощений? По крайней мере, если ваше государство заболело, вы знаете, что надо делать.

"Публичные работы", пришедшие на смену армии занудных "сеттлеров", приводят в восторг всех и каждого. Города отстегивают какое-то количество золота на "субботники", а мы распределяем абстрактную рабочую силу по своему разумению. В окрестностях городов строятся фермы и шахты, рыболовные хозяйства и станции слежения. Над пригородной землей можно надругаться 27-ю различными способами, причем интерфейс позволяет установить очередность работ парой движений мыши и перейти к другим делам. И никаких больше "сеттлеров"!



[3] На среднем уровне сложности электронные "цивилизации", кажется, договариваются между собой и выделяют "победителя", который пытается уйти в отрыв. Впрочем, на уровне deity пощады не ждите – играть интересно и сложно.

В-третьих, тихая революция произошла в "боевой" части. То, о чем вы так долго мечтали, наконец-то добралось и до "Цивилизации". Появились стеки. Юниты теперь могут объединяться в группы по девять штук и в таком неприличном виде шастать по планете. Тактические решения, которые давно стали обыденным явлением в остальных стратегических играх, в "Цивилизации" еще радуют новизной. Лучники выстраиваются позади пехотинцев и поливают бедных недругов потоком стрел, оставаясь совершенно безнаказанными. Внушительная группа артиллеристов может уничтожить врага с первого выстрела, а некоторые юниты получили право стрелять через клетку – что еще нужно для хорошей артподготовки перед финальным штурмом города?

Есть кое-что похитрее. Ядерная война, например. Имеется такая стратегия: запасаемся большим количеством ядерных ракет, сохраняя их в безопасном месте. Лучше всего – на подводной лодке посреди океана. Параллельно готовим воздушных десантников. Военные базы – в этой роли выступает городишко с населением 1, расположенный на живописном островке неподалеку от вражеского побережья. В час "Ч" все боеголовки отправляются в полет. Цель – крупные промышленные центры, города в труднодоступных районах, военные базы противника. Море спецэффектов, все умирают. А с неба уже валятся радиоактивные осадки и парашютисты в ОЗК. Гарантия успеха – сто процентов. При хорошем раскладе можно уничтожить крупную цивилизацию за один ход.

Сколько там у нас... В-четвертых – вы уже в курсе – нам накинули тысячу лет. Подводные города и орбитальные поселения – разве вам не любопытно проверить на товарище действие космической бомбардировки? Смущает лишь неубедительный финал – разве может открытие alien life сравниться с достижением просветления?

О бедном интерфейсе и общей сухости

О нем и сухости хочется отдельно. Со стороны мраморные кнопки и нагромождение экранов выглядят пугающе, но на деле пользоваться всем этим хозяйством очень удобно. Интерфейс, возможно, потерял эстетическое обаяние и наглядность (смысл некоторых сокращений на панелях открывается лишь счастливым владельцам документации), но зато работает безотказно.

Вместо десятка дополнительных окон – панель с закладками внизу экрана. С ее помощью можно сделать в игре практически все – управлять процессом строительства зданий и юнитов, изменять распределение ресурсов, группировать войска. Менять политический строй нельзя – для того есть специальное выдвижное меню, где "хранятся" экраны науки, статистики и прочие элементы роскоши. Все важные сообщения (кого-то убили, что-то построено, где-то простаивают заводы) прирастают иконка-

ми в левой части экрана. Щелкните на них правой кнопкой мыши, и они умрут. Щелкните левой – и они все покажут и расскажут. А как вам такое: по Ctrl выбираете несколько городов одновременно и для всех указываете предварительно сохраненную "очередь" строительства зданий. Честное слово, чувствуешь себя, как в кабине спортивного автомобиля, – профессиональные игроки в "Цивилизацию" будут очень довольны.





[4] Перемещение армий, пожалуй, самая неприятная часть игры. Двигаются они невыносимо медленно, суматошные полосочки, циферки и квадратики, бегающие за курсором мыши, вызывают жуткое раздражение, а уж чего стоят фразы типа "Yes, Sir"...

А теперь, как этого требуют законы жанра, давайте плавно уменьшим температуру повествования. О том, что лечится "заплатками", мы еще поговорим. Главный недостаток CTP, на мой взгляд, в полном отсутствии атмосферы. Пропала она, только по лицу не надо, еще на уровне Civilization 2. Call to Power, с ее "спортивным" интерфейсом, выглядит еще суше. Нет, и графика, и анимация, и музыка – все на месте, я чуть-чуть о другом.

Вспомните, как приятно совершить открытие. Или построить какую-нибудь фигню в городе. Или Citizens Celebrating. Или Rioting. Или (не к месту правда) – под трогательную музыку первый космонавт высаживается на очередную планету Master of Orion. Или первый грузовой поезд прибыл на вокзал Electric City. Вот этой всей мишуры, из которой и складывается ощущение необычайности происходящего, в CTP нет вообще. Сухое меню "Выберите следующую науку", и некуда прийти первому поезду, и город наш – это всего лишь список еще непостроенных зданий.

Разработчики сделали все, чтобы нам было удобно играть. И добились успеха. А вот оживить игру, несмотря на море анимации, им не удалось. Впрочем, взгляните на wargame'ы – в них вообще души нет, а играют люди – потому что любят пораскинуть мозгами на досуге и не ищут в компьютерных играх того, чего в них никогда не было.

Прочие дефициты

Вы удивитесь, но в игре есть ошибки. И ляпы. Разумеется, все они будут безжалостно уничтожены первым же патчем. Или вторым. Но третьим – точно. Редактор сценариев, опоздавший к отходу поезда, появится чуть позже, на момент написания рецензии (лето 53-го) заканчивается его бета-тестирование.

Например, в игре отсутствует такая крайне нужная в больших стратегических играх штука, как auto save. И еще таблица рекордов. Более важно то, что глупая программа неправильно делает "автоконец хода" и "автосмену юнита" – доверившись мощи своего "Пентиума", вы рискуете сойти с ума, пытаясь понять, почему вдруг ход уже закончен, когда, казалось бы, он еще толком не начат. Товарищи, армия иногда откалывает номера и похлеще – неловким движением мыши вы вполне можете отправить кавалерию на поиски края света, а иногда компьютер из всех возможных способов попадания в точку "Б" выберет самый идиотский.

Пресловутый баланс сил вызывает серьезные нарекания – история с отрядом колесниц, торжественно выносящих линейный корабль, казалось бы, навсегда похороненная чередой патчей в Civ 2, опять с нами. К счастью, файл unit.txt открыт для всех людей с прямыми руками, и первые модификации CTP уже ждут своих первых игроков. Большую тревогу вызывают Чудеса Света. Авторы настолько постарались сделать их "совсем-совсем другими" (раз уж не вышло с науками и юнитами), что, кажется, перестарались с "чудесностью". Такие "чудеса" способны разбалансировать что угодно, не говоря уж о зеленой Call to Power. Причем на простых уровнях игры соперники даже не пытаются оспаривать ваше право возвести все чудеса по алфавитному списку.

Остальные достоинства

Разницу между "Альфа Центаврой" и Call to Power очень хорошо характеризуют конечные цели обеих игр. SMAC – это тяжелая и мрачная игра, после которой не остается ничего. Переступив порог трансцендентного, игроки исчезают, и компьютеры исчезают, остается только фунгус. Финал CTP – маленькие зеленые человечки – это начало новой игры, поиск далеких миров, массовые поставки мрамора на Альфа Центавру и оптимистические цветовые гаммы. Нравится мне больше Alpha Centauri. А играть я, пожалуй, буду... в Call to Power. Все ж повеселее... EXE

CIVILIZATION: CALL TO POWER

РАЗРАБОТЧИК Activision
ИЗДАТЕЛЬ Activision

Спортивная модель "Цивилизации" и совсем не детский сад, как казалось ранее. Помимо прочих достоинств — стремительный выход в Windows по Alt-F4.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98/NT Service Pack 3/Linux, Pentium 133 (рек. P200), 32 Мбайта RAM (рек. 64), SVGA (1 Мбайт)

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

400 Мбайт на HDD (min)
SP3 Linux: TBD Processor; Kernel 2.0.x+ / GLibC 2.x+; 32 Мбайта RAM
Официальная Интернет-страница игры:
www4.activision.com/games/civilization/

СЛОЖНОСТЬ средняя
ГРАФИКА ★★★★
МУЗЫКА ★★★★
ЗВУК ★★★★
УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★
СЮЖЕТ ★★★

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4.0



КОММАНДОС, АМИГОС!

COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY

• Андрей Ом •

Этот аддон подвергся самым жестоким рекламе и promotion'у, которые нам только доводилось видеть. Выпущенная в феврале демо-версия аддона (см. УЧУ #2'1999) была вообще, хм, новым словом в индустрии. Теперь, когда мы получили на растерзание финальный релиз, стали ясны причины такой раскрутки...



Это меньше всего похоже на набор дополнительных миссий в нашем обычном представлении. Такие уровни не нарисуешь левой задней за полчаса в обеденный перерыв. Они, как и следовало ожидать, – миниатюрные произведения искусства, в количестве восьми штук. Собственно, это уже небольшая новая игра... Или как это назвать...

Новости с фронтов

Главная новость – в нашей команде пополнение, причем женского пола. Девушка называется Dutch Contact, по-русски это будет Шпиёнка. Это, конечно, не Tanya из одной одиозной игры – никакого массового уничтожения здесь не получится. В девичьем арсенале только банальный пистолет и ядовитая помада, при помощи которой она зацеловывает фашистов насмерть. Даже машину водить не умеет.

Вся остальная банда тоже, конечно, никуда не делась и даже обучилась свежим фокусам и употреблению новых “фичей”. Глупых, как какие-нибудь утки, немецко-фашистских захватчиков теперь подманивают на верную гибель не только звуком фальшивой радиостанции, но и пачкой сигарет, а то и метко пущенным камешком... Но обо всем по порядку.

Green Beret превратился из просто крутого парня в невообразимое чудовище. Ударом могучего (вероятно, даже волосатого) кулака он теперь отправляет подвернувшихся фрицев в четкий нокаут, после чего заковывает в наручники. Без применения подобной “тактики” некоторые миссии совершенно не проходимы. Кроме того, Берет, как и остальные члены команды, ловко подбрасывает трофейные сигареты, к которым вражеский патруль устремляется, как крысы на звук некоей дудочки, и не прочь при случае метнуть в сторону противника увесистое орудие пролетариата. Ах да, еще, упершись могучим плечом, громила может двигать некоторые тяжелые предметы типа полевых кухонь...

Sniper почти не изменился: собственно, новыми в его арсенале являются лишь упомянутые выше сигареты да каменюка.

Marine. Этот, помимо умелого обращения с булыжниками, научился надевать вражеские акваланги. Зачем это ему нужно – не скажу.

Sapper и так крут. Любимый многими капкан в сочетании с такой заманчивой, почти еще полной пачкой сигарет с легкостью делает свое черное дело.

Driver, помимо всех прочих талантов, научился стрелять из винтовки и, внимание, по назначению использовать дубину! Хм, в Pyro Studios явно любят Dark Project...

Spy лично мне нравится наибольше всех. Кроме традиционных сигарет (теперь вы знаете, что класть в капкан, когда идете на немца) и шприца с цианистым калием, он обзавелся наручниками, эфиром в баночке (есть подозрения, что это хлороформ – тряпочка прилагается) и вешалкой. Последний инструмент достоин некоторых пояснений. Если помните,





[1] Обратите внимание на воронку от взрыва.
[2] Самолеты нарисованы выше всяких похвал, верно, Хорнет?

раньше вражескую форму можно было добыть, только совершив рейд по местным бельевым веревкам. Ныне – куда серьезней: даем фрицу понюхать тряпочку, сковываем его и действуем вешалкой, то есть, тьфу, раздеваем. Иногда кандидата на переодевание, пребывающего в мире грез и, наверное, со сломанной челюстью, приносит Берет. Труп раздеть нельзя, что, конечно, логично – малоэстетичные пятна кровищи и пулевые/ножевые ранения плохо способствуют конспирации.





[4] Взгляните на содержимое рюкзака Сапера и на эти бочки. Ой, что будет…
[5] "…выстреле мой тело большая берта в небо велик германия."

На задании

Вы думаете, что играть в оригинальных Commandos было сложно? Наивные. BtCoD – настоящий хардкор. Слабонервых просят даже не пытаться. Кнопочку Load в среднем за миссию приходится использовать не десять и даже не сто раз. При виде первого же задания даже у прожженных ветеранов невидимого фронта лезут на лоб глаза. На небольшом островке, где фашисты просто кишмя кишат, нам предписывается взорвать маяк, радарную станцию, еще штук пять турелей и после всего этого спуститься со скалы на лифте (!) и живым уплыть в лодочке за горизонт.

На КАКИЕ ухищрения приходится идти – словами неописуемо. Надо ли говорить, что на взрывы сбегается весь гарнизон, и шквальный огонь из наших четырех пистолетов из-за какого-нибудь угла делу не помогает. Вся территория просматривается, и неосторожное движение, а тем более не убранный вовремя труп врага вызывает моментальную общую тревогу. Все это поначалу рождает тихую панику и желание спокойно выключить компьютер и пойти поиграть в шашки. Но потом решение приходит само… Пробуем – получается! Ликуем! И тут незамеченный ранее наци из-за угла отправляет к праотцам незаменимого Шпиона… О да, это Commandos. За это мы их и любим. Это не какой-нибудь fake. Суровая, мужская игра.

Ясное дело, ни одна стратегия не срабатывает дважды подряд даже на протяжении одной и той же миссии. Теоретически, вариантов прохождения много, но на практике срабатывает только тот, что имели в виду авторы, и это единственный крупный недостаток Commandos, который весьма уютно чувствует себя и в обозреваемом аддоне.

Среди новых, фотографически точно отрисованных, скажем так, локейшенов – острова близ Великобритании, Бонн, территория Нидерландов, Крит и даже такое пикантное, в свете последних событий, место, как Белград. Сюжет, который мотает нас по всей Европе, пересказывать не буду, извините. Четко, стильно, исторически достоверно – все в лучших традициях.

Тактико-технические характеристики (ТТХ)

Нет-нет, не надейтесь и не пугайтесь – в техническом плане ничего нового здесь нет и не могло быть, все значимые "фичи" ждут нас в полноценной Commandos 2. Все на месте, включая, конечно, возможность разделить экран на несколько окон, чтобы наблюдать за особо понравившимся патрулем. Новые здания и особенно техника так и просят: "Посмотрите на нас сей же час!". Нет, правда, красивы, черти… Некоторая мертвенность картинки оживлена летающими птичками, брызгами прибоя и прочими милыми мелочами. Иными словами, в Pyro явно бросили все силы на планирование миссий, и это, в общем, радует.



[3] Мост просто пугающе реалистичен.

Зато, и это тоже одна из главных новостей, появился Tutorial! С ума сойти! Ранее никогда не проявлявшая снисходительности к новичкам, игра устраивает очень подробный, доходчивый и по большей части неинтерактивный экскурс по своему внутреннему миру. Доступны по одному ролику для каждого персонажа, причем разного рода техника и сооружения там нарочито фанерные, а фашисты самые что ни на есть настоящие. Особое психоделическое ощущение – наблюдать, как Зеленый, например, Берет медленно и вальяжно режет глотки беззащитным вермахтовцам… Потом дают поиграть в две относительно несложные тренировочные миссии.

Словом, твердая пятерка. Однако половину балла все же долой. Скрепя сердце, по традиции снимаем 0,5 за принадлежность к сомнительному племени аддонов… EXE

COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY

РАЗРАБОТЧИК Pyro Studios
ИЗДАТЕЛЬ Eidos Interactive

Это не аддон, не верьте. И не сиквел, конечно, тоже. Это среднее. Сложно, стильно и интересно. Настоящие Commandos!

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98, Pentium 166+ (рекомендуется PII), 32 Мбайта RAM, SVGA (2 Мбайта), 4х CD-ROM, DirectX

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

200 Мбайт на HDD
Официальная Интернет-страница игры: www.commandos.com

СЛОЖНОСТЬ	ВЫСОКАЯ
ГРАФИКА	★★★★
МУЗЫКА	★★★
ЗВУК	★★★★☆
УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★
СЮЖЕТ	★★★★★

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4,5



МАГНАТ НА ОТДЫХЕ

ROLLERCOASTER TYCOON

Андрей Ом

Внимание! В нижеследующем тексте автор обязуется по возможности воздержаться от таких банальных сентенций, как "наследник Theme Park наконец осчастливил нас своим появлением", "преемник TP оказался достоин своих предков", "продолжатель идей TP" и "отличная игра для всех, кому нравился TP".



Cпокойно! Не бойтесь скриншотов. Ну да, диковато... Ну, цветов, конечно, немного... Разрешение еще вот подкачало... Но забудем обо всем этом, ибо тлен и суета. Во-первых, пресловутая играбельность здесь хлещет через край. Во-вторых, в динамике все выглядит очень неплохо. В-третьих, какие там потрясающие роллеркостеры!

Магнат — друг человека

Со времен демо-версии, "запревьюенной" нами в .EXE #2'99, RCT почти не изменился. Наша цель – строительство парка развлечений и привлечение публики. Большинство сценариев предписывают к определенному месяцу добиться определенного рейтинга и количества посетителей, но в некоторых, скажем, следует увеличить стоимость и без того преуспевающего парка. Совершенно правильный ход – после выполнения задач сценария нас уведомляют, что все получилось, и оставляют возиться с взлелеянным парком столько, сколько влезет. Согласно некоторым "аркадным" традициям, новые ЦПКиО становятся доступны только после прохождения начальных сценариев.

Любой веб-редактор (или, если угодно, владелец парка аттракционов) скажет вам, что самые ужасные враги человечества – это посетители. На редкость капризные, шумные и отвратительные существа, которым вечно что-то нужно: то есть, то пить, то присесть отдохнуть ("Ах черт, забыл наставить скамеек..."), то им, видите ли, на дорожках грязно (уборщиков-handyman'ов в парке должно быть как минимум трое, зарплата у них небольшая, поэтому скупиться здесь не стоит). Кстати, о графике: если приглядеться, можно заметить, как особо ретивые гости... Того... Тошнит их, в общем. В общественном месте. А еще они отказываются развлекаться, когда идет дождь.

Последний посетительский бзик – в среднем раз в месяц выражать недовольство тем, что вход в парк СЛИШКОМ ДЕШЕВ! Это они про 6 фунтов стерлингов с человека... 10 долларов... Психи какие-то...

Для привлечения этих психов в наши лапы, помимо регулярного строительства новых аттракционов, существуют дорогостоящие маркетинговые программы – ваучеры (vouchers, именно так, по-русски это, видимо, называется "флайеры") на бесплатные поездки, скидки на вход в парк, расклейка афиш. Эффект все это дает весьма заметный – посетители валят валом, что, правда, иной раз почему-то плохо сказывается на рейтинге. Премьера нового аттракциона тоже всегда собирает публику.

Дезигн

Без этой опции в нашем заведении было бы скучно. В "Первом взгляде" уже упоминалось, что любой крупный роллеркостер, водяную горку, местные аналоги "Автодрома" и иже с ними можно "дизайнить" собственноручно (готовые варианты, конечно, тоже имеются в наличии). Hasbro перед самым релизом приложила все усилия для поощрения народного творчества – на официальном сайте полным ходом идет конкурс с призами и всем прочим, что полагается в подобных случаях.

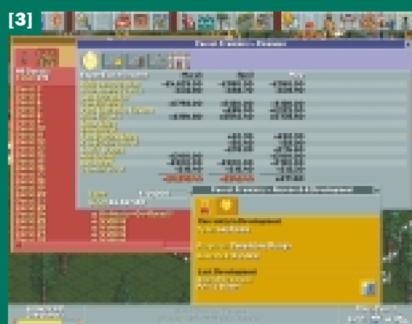
Скажем прямо, занятие это не для слабых духом. Вполне реальная ситуация: битый час мы строим особо





[1] Все только начинается...

безумную горку, потираем руки в ожидании наживы, запускаем тест – ничего не едет. Вагончики не поднимаются в горку. Скрежеща зубами, добавляем специальный подъемник. Запускаем тест. Не едет. Делаем спуск покруче. Наливаем себе из графина. Запускаем тест... По накалу страстей и матерной ругани такая операция вполне может сравниться с потерей половины своего войска в Myth II по причине тупоголовости какого-нибудь гнома. Зато удачную конструкцию можно сохранить и использовать потом в следующих сценариях.





[3] Вот они, тяжкие будни владельца этого безобразия.
[4] Максимальное удаление. Звон монет слышен даже здесь.

Более того, все подопечные парки за исключением самого первого отличаются безумным рельефом. Чтобы сделать их пригодными для обитания, мы используем терраморфинг (реализованный на твердую "четверку", кстати), который стоит бешеных денег. На выравнивание среднего холмика приходится копить месяца два-три.

В уже построенный аттракцион можно вносить любые изменения, сначала, правда, нужно его закрыть (клик на красном огоньке светофора). Другое дело, что в разгар рабочего дня это принесет немалые убытки...

Тонкости

Тонкость номер раз – в местном году НЕ 12 месяцев. Парк развлечений работает только с марта по октябрь включительно, поэтому времени на его обустройство у нас не очень много.

Тонкость следующая – все аттракционы, придуманные нашим R&D-департаментом (да, есть и такой), по умолчанию бесплатны (киосков с сувенирами это не касается – цены там установлены, но все равно лучше их подкорректировать). Если забыть об этом, все будет плохо. Вообще, конечно, цены на все можно и нужно утверждать собственноручно.

Дальше. Свежепостроенное сооружение (даже, пардон, нужники) следует открыть кликом на зеленом огоньке светофора, иначе ни один человек не сможет туда зайти.

Помимо непосредственно увеселительных заведений, мы можем выращивать деревья, возводить фонтаны и фонарные столбы и даже строить действующие модели сфинксов и (псевдо) египетских пирамид. Никакой пользы, кроме эстетического удовольствия, это не приносит. Хотя есть подозрения, что каким-то образом это влияет на упомянутый таинственный рейтинг. Вероятно, к нему же имеют отношение награды, которые мы периодически получаем, – за самый чистый парк в стране, самый безопасный и так далее. Интересно, что эти награды у нас потом без лишнего шума отбирают.

Не стесняйтесь нанимать побольше техников, клоунов и прочего staff. Не стоит также пренебрегать возможностью лично перетащить их за шиворот к месту происшествия.



[2] В пустыне водяные аттракционы пользуются особой популярностью.

Ну и конечно, все можно переименовывать – от самого парка до киоска с газировкой. Burger Cafe у автора этих строк носило гордое имя Le Bigmachnaya...

Итоги

Все очень мило. Не убоявшиеся страшненькой графики получат бездну удовольствия. Замечательные звуки, над ними наверняка долго работали, – полная иллюзия присутствия в парке, таком, знаете, где сладкую вату на палочках продают, вагончики гремят... Хм, отвлекся.

Весьма уютный интерфейс, с диаграммами и морем информации. Запутаться в нем можно, только если очень постараться.

Максимум возможной свободы – начиная с дизайна, ценообразования и переименования до окраски аттракционов и настройки графических опций: особо нервные могут, например, сделать посетителей невидимыми и наслаждаться психоделическим зрелищем пустого парка, приносящего прибыль. Кстати, при масштабировании корявость графики становится заметнее.

Достойная пара симулятору паровозиков. EXE

ROLLERCOASTER TYCOON

РАЗРАБОТЧИК: Chris Sawyer Software Development
ИЗДАТЕЛЬ: Hasbro Interactive/MicroProse

Слегка детсадовская, как это принято у Hasbro, но достойная игра с хорошей родословной.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98, Pentium 133+, 16 Мбайт RAM (рек. 32+), 4x CD-ROM (рек. 8x), SVGA (2 Мбайта), DirectX

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

80 Мбайт на HDD
Официальная Интернет-страница игры: www.rollercoastertycoon.com (конкурс на лучшее сооружение)

СЛОЖНОСТЬ	СРЕДНЯЯ
ГРАФИКА	★★★☆
МУЗЫКА	★★★
ЗВУК	★★★★
УПРАВЛЕНИЕ	★★★★
СЮЖЕТ	★★★☆

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4.0



ПАМЯТИ НОСТРАДАМУСА

WARZONE 2100

· Андрей Ом ·

Странно... Впервые за долгое время очередная Первая Полностью Трехмерная не вызывает четкого отвращения с первых же кадров. Возможно, это прозвучит кощунственно, но Warzone 2100 затягивает! Нет, это неспроста.

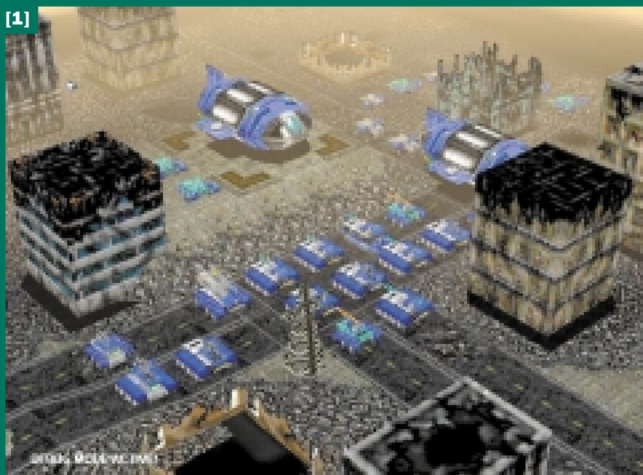


Совершенно непонятно, почему WZ2100 нравится. Все данные для того, чтобы скоропостижно отправиться в мусорную корзину, у игры, кажется, налицо: параллельно выходит на Sony, прости господи, PlayStation, действие в ней в который уже раз происходит на послеапокалипсической Земле, и еще здесь присутствует успевшая очень дурно себя зарекомендовать возможность (и даже необходимость) собственноручного дизайна юнитов.

Не смотрите интро

Ибо оно ужасно. При виде него хочется закрыть глаза обеими руками и быстро-быстро давить на Esc. Что еще хуже, видеовставками переполнены оба CD с игрой, кроме брифингов и поощрительных мультфильмов нам по ходу миссий часто дают дополнительные цэу (исключительно потусторонним голосом, при этом демонстрируются модели юнитов, карта местности и все прочее, что полагается в таких случаях). Все это предельно затянуто, почти бесцветно, мутно и крайне неубедительно – значительный минус, который портит всю атмосферу.





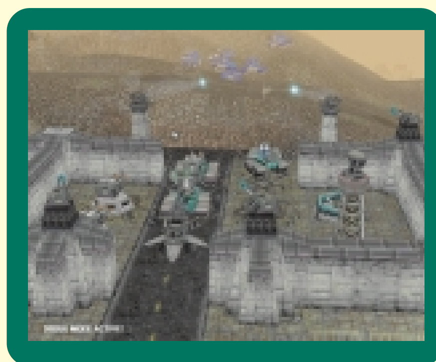
[1] Высадка из транспортов. Впечатляющий кадр.

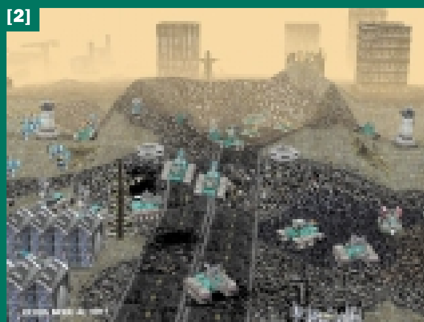
Ах да, атмосфера. Она в наличии, без шуток. Пустынные выжженные земли, руины, заунывная музыка, радиоактивная дымка (не обожаемый разработчиками посредственных игр густой туман, а именно дымка), ядерная зима, все как полагается – предельно депрессивно и мрачно. Супер! Чем-то похоже на KKnD, но не так игрушечно. Воздушный бой среди руин мегаполиса – феерическое зрелище, и даже всеобщая трехмерность не очень мешает.

Прохождение, конечно, линейно, миссии никуда не делись. Построены они достаточно оригинально для ортодоксальной RTS – у нас есть одна постоянная база. В первой же миссии мы зачищаем территорию от местных бандитов (людишки очень смешно гибнут под гусеницами наших танков), вторая добавляет к карте новые территории с новыми оппонентами, в третьей, скажем, нам присылают транспорт и предписывают прокатиться по совершенно новой местности в поисках артефактов, а в четвертой приходится опять защищать взлелеянную еще в начале игры базу. Все это не на шутку увлекает. Слегка бесит, правда, тикающий в углу экрана таймер (почти все миссии нужно успеть пройти за заданное время).

WZ2100 – это одна кампания, разделенная на три большие главы: пустыня – руины большого города (обратите внимание на воронки от ядерных взрывов) – Скалистые Горы (вот где красиво! Снег даже идет). Кстати, это едва ли не первая Полностью Трехмерная (Myth и Warhammer, конечно, не в счет), где рельеф имеет значение. Мортиры на возвышении – страшное дело, хотя в целом с тактическими изысками здесь не густо.

Бои с постапокалипсическими бандюками даны нам исключительно для разминки, сбора артефактов и прокачки юнитов (да, подопечные набираются ума и переходят из миссии в миссию). Основное веселье начинается во время столкновений с загадочной организаций New Paradigm, ко-





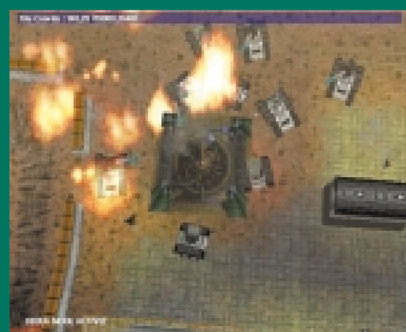


[2] Интересно, падают ли местные ядерные фугасы в одну воронку два раза?
[3] Ничто уже не поможет бедняге.

торая обладает предельно навороченной военной техникой и новейшими технологиями. Кстати, милый момент: после того как мои зольдатен разнесли небольшое поселение Paradigm, на экране всплыл стильный логотип, и предельно вежливый и спокойный голос изрек: "Наказание за нападение на Парадигму неизбежно. Вы будете уничтожены". Жаль, не добавил "Have a nice day!"...

Research & Development

Да, без этого не обошлось. Похищенные у врагов артефакты направляются к ученым (исследование стоит денег). Немного терпения – и мы получаем новую охранную вышку или, к примеру, продвинутый огнемет. Тут же, не отходя от кассы, собственноручно проектируем воентехнику: шасси + корпус + оружие. Приятно, что свежесозданный агрегат можно даже переименовать. Удивительно, но этот процесс совсем не напрягает и не отвлекает от собственно побоищ. Все более или менее сбалансировано, то есть чем мощнее оружие, тем медленнее оно стреляет, и чем сильнее броня, тем неторопливей агрегат передвигается. Логично. Другой вопрос, что даже при среднем удалении камеры почти невозможно отличить мортиру от тяжелого пулемета...





[4] Пока они обходятся без "Стелсов".

Кстати, в меню есть забавная опция – всю свою технику и сооружения можно перекрасить в любой из предложенных нескольких цветов. По умолчанию они салатные, как на скриншотах.

Враги (сгноив наконец New Paradigm, мы встретимся с ТАКИМ!.. Скажу только, что в финале предстоит разобраться с виновниками ядерной катастрофы) тоже не стесняются конструировать юниты, а если учесть, что техническое превосходство всегда на их стороне, то приходится туго. Кстати, вражий AI довольно серьезно настроен. Во всяком случае противники не прочь при случае попытаться сбежать, а потом развернуться и раздраконить наших подопечных, тупо устремившихся вдогонку.

А еще компьютерные сволочи умеют нападать строем. Мы – нет. Мы предпочитаем устремляться в бой толпой, путаясь друг у друга под колесами и устраивая пробки. Сделать с этим ничего нельзя. Можно только стиснуть зубы, принять на грудь полкило валерьянки и смириться.

Внешне 2100-я игрулька выглядит вполне мило, менюшки снабжены моделями техники и зданий, которые исправно крутятся, если навести на них курсор. Юниты со строениями, конечно, тотально полигональные, сейчас так принято, верно? Симпатичные взрывы, без особых, правда, изысков, земля дрожит и все такое, хотя терраморфинг здесь и не ночевал. Части от подорванных танков хоть и разлетаются во все стороны, но на землю не падают. Зато на дорогах валяются перевернутые полигональные же автомобили, а стоящие на обочине домики легко и непринужденно взрываются от шальных пуль. Первый Voodoo и P200 тянут все это играючи, не напрягаясь.

А звуки еще приятнее. Особенно от heavy machinegun. Глухое такое совиное уханье.

Крепкий середнячок

Не верьте рекламе. Eidos с Pumpkin, бедные, даже толком не смогли придумать, что внести в список "фичей" – разные там "40.000+ вариантов дизайна техники" в счет не идут. Ничего нового здесь нет, ни одной свежей мысли, но к такому повороту мы привычные.

Между тем забава не слишком сложна, занятна и местами даже атмосферна. WZ2100 как раз из тех игр, которые не хватают звезд с неба, но вполне способны скрасить вечер-другой-третий.

Аминь. EXE

WARZONE 2100

РАЗРАБОТЧИК Pumpkin Studios
ИЗДАТЕЛЬ Eidos Interactive

Симпатичная RTS-без-особых-поползновений. Занимательно, но надолго не увлечет.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98, Pentium 166 (рек. PII), 32 Мбайта RAM, 4x CD-ROM (рек. 16x), SVGA (2 Мбайта), DirectX

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Рекомендуется 3D-акселератор (4 Мбайта)
150 Мбайт на HDD
Официальная Интернет-страница игры: www.warzone2100.com

СЛОЖНОСТЬ	СРЕДНЯЯ
ГРАФИКА	★★★★
МУЗЫКА	★★★☆
ЗВУК	★★★★
УПРАВЛЕНИЕ	★★★★
СЮЖЕТ	★★★

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4.0

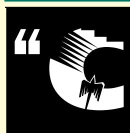


ЗАКРЫТАЯ АМЕРИКА

IMPERIALISM 2: AGE OF EXPLORATION

•Олег Хажинский•

Самая занудная пошаговая стратегия прошлого года, казалось бы, навсегда оставила нас в покое. Но нет, устарев на три сотни лет, перекрасившись в Hi Color и сменив название, игра ринулась на завоевание Нового Света и аудитории. Imperialism 2: Age of Exploration — сыграем?



“Случайная” карта мира, очертания Европы едва угадываются, Америка еще не открыта, но известно, что плыть надо налево – туда, где экран многозначительно закрашен невыразительным серым цветом. Перед нами старый и для некоторых добрый Imperialism, со всей полагающейся экономикой, железными дорогами, дипломатией и походовыми тактическими сражениями типа “HM&M forever”. Только теперь красивее, чуточку проще и одновременно разнообразнее – из-за новой “американской” части, которая вносит в игру волнующий элемент неопределенности. Плюс солидная доза морской и первооткрывательской романтики – сражения, пираты, золото, “карамба!”, инки и так далее.

Чуть подробнее

Тотальный геноцид индейского населения не принесет вам победы. Новый Свет следует рассматривать только как способ улучшить свое материальное положение и получить превосходство над конкурентами в Европе. В отличие от первой части, где для экономического процветания в первую очередь необходимо было создать мощную промышленность, во второй части вкладывать деньги в развитие экономики родной страны вовсе необязательно. Зачем стараться, если прямо за океаном нас ожидают горы бесплатного золота и драгоценностей?

Вести себя на территории чужого континента можно двумя способами – хорошо и плохо. При желании ваша страна может заключить с дикими племенами аборигенов мирные соглашения и приступить к торговле. Более простой способ – просто не заметить местное население и приступить непосредственно к погрузке драгоценностей на корабль. В этом случае приготовьтесь к длительным и весьма болезненным боевым действиям – индейцы будут бороться за свою независимость.

Победа придет, стоит лишь получить контроль над половиной Европы. Причем совершенно неважно, каким путем – военным или дипломатическим – этот контроль был установлен.

Быстро прощаемся

Мило, но перспектив ни-ка-ких. Игра все еще соревнуется с древней Colonization и... проигрывает. Разработчики постарались охватить все – экономику Нового и Старого Света, военные действия на суше и море, дипломатию и даже науку. В результате – масса упрощений, допущений и натяжек. Графика в порядке – стиль “классик” не устареет никогда. И поиграть, если совсем делать нечего, можно. Просто сейчас нам не до “Империализма” – есть “Герои”, есть “Альфа”, есть Call to Power – большие и куда более сильные игры. И потом, слушать midi-треки такого качества в конце второго тысячелетия положительно недопустимо.





[1] Те, кому лень воевать, могут попробовать добиться победы дипломатическим путем.
[2] Победа! Наша империя стала больше на одну провинцию.

IMPERIALISM 2: AGE OF EXPLORATION

РАЗРАБОТЧИК: Frog City
ИЗДАТЕЛЬ: SSI

Наш ответ Colonization, опоздавший на несколько лет. Оказавшись посреди таких монстров, как SMAC, HM&M и Call to Power, игра скончалась, не приходя в сознание.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98, Pentium 100 (рек. 166+), 16 Мбайт RAM (рек. 32), 4x CD-ROM

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Модем 14.4 для многопользовательской игры в Интернете

СЛОЖНОСТЬ: СРЕДНЯЯ
ГРАФИКА ★★★
МУЗЫКА ★★
ЗВУК ★★
УПРАВЛЕНИЕ ★★★★
СЮЖЕТ ★★★

ИНТЕРЕСНОСТЬ 3.0

ACTION

ОДИН В ПОЛЕ — ВОИН?



ЛИЧНОЕ ДЕЛО ГОСПОДИНА ПЭЖЭ

Сколько песчинок нужно, чтобы образовалась куча

Вы, наверное, заметили тенденцию, прорезавшуюся в последнее время в нашем любимом action-жанре? Достаточно назвать игры — и все станет понятно. Quake 3, Unreal: Tournament, Team Fortress 2, Starsiege Tribes... Не правда ли, красноречиво — новое поколение выбирает командные игры в Internet?..





омпьютер принес нам нечто абсолютно новое, о чем наши предки не могли и мечтать. Вместо живых соперников по игре появился суррогат, но суррогат, который во многом был лучше их. Не устает, не жульничает, не радуется выигрышу и всегда позволяет отыграться...

Страшнее монстра нет

Впрочем, сравнительно недавно, во времена незабвенного DOOM'а, широкие народные массы неожиданно выяснили для себя, что игры с железками не единственная альтернатива (гуру знали это и раньше – на Больших Компьютерах Большие Игры типа танковых битв или звездных войн были написаны одновременно с появлением первых терминалов, лет эдак тридцать тому назад).

Оказалось, что человек – куда более страшный монстр, чем любой искусственный интеллект, и не тем, что сверхточно стреляет или сверхбыстро поворачивается, а тем, что лучше думает. И, само собой, куда приятнее умирает, чертыхаясь и завывая обиженным голосом...

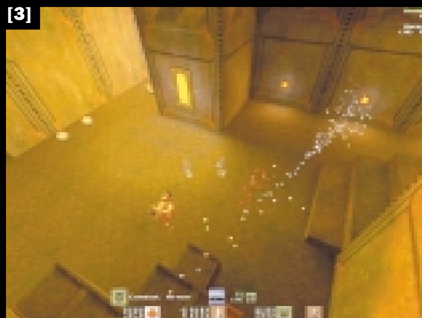
Адам... и Ева?

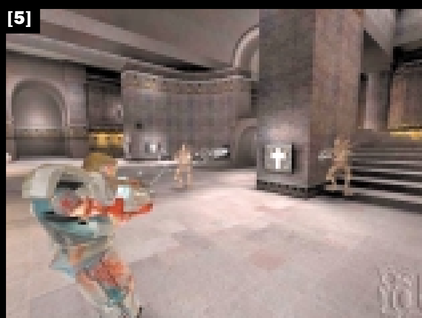
Напомню, я обычно начинаю свои байки от Адама. И в этот раз не отступлю от традиции – рассказав об эпохе до грехопадения, перейду сразу к тому моменту, когда к Адаму присоединилась Ева и начались у них совместные развлечения. Нет, нет, я не о том, за что их из рая выгнали, а о близких и родных каждому компьютерщику вечерних посиделках, плавно переходящих в утренние.

Впрочем, и так, наверное, недостаточно объяснил. В последнее время что ни скажу – неправильно понимают, причем обычно пошлости всякие думают. То ли я ересь говорю, то ли остальные с ума сошли... Я, разумеется, не о том, чего у нас в стране нет, а о поDOOMках, которые, особенно в первые пару лет после появления DOOM'а, традиционно затягивались на ночь, и только к утру народ с красными глазами и свернутой по форме мыши правой рукой расползался по домам, стрейфясь за каждый угол.

К тем далеким, но счастливым временам относится, к примеру, рассказ одного из DOOM'еров: "Идем мы с приятелем после очередной





поDOOMки, утро уже, решили чего-нибудь поесть купить. Подходим к магазину, приятель открывает дверь, заходит, тут же пятится, выходит, закрывает дверь. Я ему: "Ты что?" Он отвечает: "Уборщица". Я удивляюсь, спрашиваю: "Ну и что?". А он: "Сейчас сама выйдет"...

Всякой твари по паре

Люди – социальные животные, как учили нас классики. Сначала, правда, технология не позволяла им реализовать эту самую социальность в полной мере, игрища происходили только вдвоем, максимум – вчетвером. Отсюда возникла целая культура: каждая доступная для игр локальная сеть порождала свой маленький, но тесный круг друзей, каждая встреча была чем-то большим, чем отдых.

Настоящие мужчины, независимо от возраста, относятся к выяснению отношений по-особому. Помните кулачные бои на Руси, дуэли во Франции? DOOM был для нас тем же, и еще чем-то дополнительно. Появился кодекс чести – не партизанить, не убивать при рождении, не искать отмазок, а если и искать – то весело и не обижая партнера.

Плодитесь и размножайтесь

Как я уже рассказывал, время шло, люди менялись (увы, не всегда к лучшему), а игры становились все красивее и стремительно переползали в Internet. Разумеется, игра не могла считаться полной без возможности игры в одиночку, но именно deathmatch давал ей долгую жизнь.

Средний срок существования на винчестере покупателя для классического представителя жанра action (вспомним, к примеру, что-нибудь типа Commander Keen или мою любимицу Jill of the Jungle) составлял от силы неделю, ровно столько, сколько было нужно на полное прохождение. Может, оно само по себе было и неплохо, ибо поощряло пользователя покупать что-нибудь другое и, тем самым, способствовало развитию индустрии в целом. Важно не это – важно то, что DOOM, первая игра, сделавшая серьезную ставку на сетевую игру, владел умами в течение многих лет, то есть в сотни раз дольше. Нет, у него, разумеется, была отличная часть для одиночного игрока, но ее хватало, как и у любой другой игры, на неделю-две, и никто в здравом уме не станет проходить ее в десятый или сотый раз. Битва с людьми – другое дело.

И процесс пошел... Разумеется, фирма id Software продолжила столь хорошо начатое, одной из первых (если не считать MUD'ы, текстовые RPG, к нашей теме не относящиеся) вышла с сетевой игрой в Internet, но и остальные не отставали. Любая игра, появившаяся после DOOM, просто обязана была иметь поддержку локальных и глобальных сетей.

Дошло даже до того, что стали потихоньку исчезать благородные традиции матчей один на один, вытесняемые клановыми битвами и массовыми свалками, каковые теперь знает каждый, впервые увидевший современные игры. И тут id в очередной раз радует нас крутым изломом на генеральной линии партии.

Одиночество вдвоем

"Отныне упраздняется сама основа", – объявили нам. Никаких больше одиночек, все происходит прилюдно, в честном соревновании. А покупать заветную коробку Quake 3 вообще имеет смысл только при наличии хорошей связи с Internet и немалых навыках игры.

Самое интересное, что даже после такого радикального высказывания, кроме легких сомнений, ничего особенного от пользователей не последовало. А уж когда выяснилось, что в Quake 3 (да и во всех играх этого поколения) будут боты, компьютерные оппоненты, и одиночная игра по сути превратится в серию микродефматчей на двоих, как в файтингах, все окончательно успокоились и стали ждать дальше.

А тут еще уместно вспомнить громогласный успех Capture The Flag, Team Fortress (пусть самодеятельные, но зато очень удачные "примочки" к Quake), а потом и коммерческий успех Starsiege: Tribes, успевшей обскакать id и реализовать их мечту о только-сетевой-игре досрочно.

Скептики посрамлены, id и Epic готовятся собирать первый урожай на новой плодородной ниве, а мне все думается: куда мы идем? Что дальше – проекты, вообще не имеющие одиночной игры? Совсем-совсем? Так, вроде бы, уже есть, Ultima Online и прочие... Игры, потихоньку заменяющие развлечение, с его возможностью сохраниться и при неудаче вернуть все "как было", на жизнь, самую обычную, но в новом, виртуальном, мире? И что-то не нравится мне такое развитие событий, ох, не нравится. Проблем и конкуренции мне и в жизни хватает – зачем они еще и в игре?

Если есть у вас умные мысли по этому поводу – напишите мне письмо (адрес все тот же: pg@game-exe.ru), ответить не обещаю, но прочту обязательно.




[1] DOOM. [2] Quake. [3] Quake 2. [4], [7] Starsiege Tribes. [5] Quake 3. [6] Unreal: Tournament.



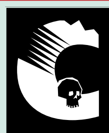
Есть на свете игры, которых ждут. Unreal помните? Разве кого-то интересовало, каким он будет? Ждали его не за это... Сейчас мы ждем Prey, Diablo 2, Need for Speed 4, Quake 3 и... Есть в этом списке еще одна игра, причем, пожалуй, далеко не на последнем месте. Daikatana, первое полностью самостоятельное творение человека, сделавшего DOOM DOOM'ом и ушедшего в никуда.

ДЕЛО ЯСНОЕ...

• Господин ПэЖэ •

DAIKATANA

Разработчик	**ION Storm**
Издатель	**Eidos Interactive**
Официальная дата релиза	**лето 1999 г.**
Официальная Интернет-страница	**www.daikatana.com**
Объем демо-версии	**37 Мбайт**
Системные требования	**Windows 95/98, Pentium 200** (рек. Pentium II)**, 32 Мбайта RAM** (рек. 64)**, OpenGL-ускоритель** (финальная версия будет поддерживать SVGA)**, DirectX 6.0**
Дополнительная информация	**Для сетевой игры требуется зарегистрироваться** (бесплатно) **в сетевой службе MPlayer**



Сколько мы уже писали про Джона Ромеро? Сколько ушатов помоев вылили на него одни и сколько ушатов духов – другие? Не сосчитать. Зато длина его волос измерена с точностью до миллиметра, а миллионы долларов в его карманах и карманах его кредиторов сосчитаны с точностью до цента. Детали его сексуальных и экономических отношений с KillCreek известны всем желающим и большинству остальных не хуже, чем химсостав пятен на платье Моники Левински. А главного – что этот странный тип нам готовит в качестве своей первой самостоятельной игры – так никто и не знает.

Самое забавное во всей этой истории – что я сейчас испишу две страницы убористым стариковским почерком, вы все дружно возьмете демо (нет, не с нашего "компакта" – эту "дему", по мнению издателя, пока публиковать нельзя, а из Интернета) и в меру сил порубитесь в нее, а потом мы сядем и с ничего не понимающими лицами будем ждать дальше. Ибо нам не дали вообще ничего для оценки игры. Видно, что люди работали – и что дальше?

Да ничего – ждать и надеяться на лучшее. Так что давайте начнем по порядку. Что же мы имеем хорошего? Запускаем – и... обнаруживаем, что попали почему-то вместо обещанной Daikatana в SiN. Тот же голубоватый оттенок вокруг, те же талантливые руки дизайнеров уровней и художников по текстурам. Даже точно такая же попытка сделать уровень для сетевой игры по мотивам обычной улицы (и тоже провалившаяся). Но, пардон, нам же обещали новую игру, а не очередную Total Conversion!

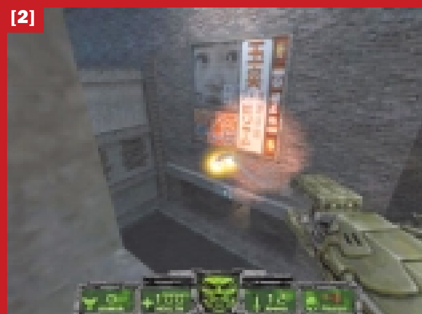
Радости общие

Попробуем найти что-нибудь радостное. Архитектура – безусловно, главное. Стильно, причем и в скучноватом городском пейзаже, и в странноватом футуристическом. Масса мелких деталей (в том числе и на потолке, который так часто игнорируют), тщательные и гармоничные текстуры, великолепное освещение (такого точного и ненавязчивого цветного освещения я пока вообще нигде не видел, хотя смотрел тщательно). Уже одно это лично меня убедило, что играть в окончательную версию лично я буду, хотя бы из чисто эстетических соображений, как на экскурсию схожу.

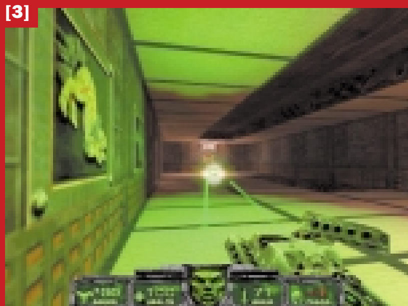
На втором уровне, кстати, к этой самой архитектуре добавились приятнейшие мелочи: облака и дождь. Есть тут то самое, что для меня в играх главное: атмосфера. Я почему-то верю, что без влияния Ромеро здесь не обошлось. Какие-то неуловимые детали, объединяющие заурядные полигоны в виртуальный мир, которому хочется верить. DOOM, Quake, Daikatana? Кстати, и звук (лично для меня вещь очень важная) вполне в духе. Атмосферен он. Если бы не эти жуткие вопли во время приземления...

Пока говорим об атмосфере – приятный интерфейс, не только красивый, но и удобный, полное отсутствие (и опять – лично у меня) проблем. С "Квейками" – были, с SiN и Half-Life – были (то pass-through на Voodoo

[1]


[2]


[1] Никому этот уровень не нравится, а ведь какая красотища, дух захватывает!
[2] Bullgut в миниатюре. Пусть взрыв уродлив, но весьма опасен.



[3] Чем я не джедай? С таким-то лазерным ружьем!

выключится во время игры, то вообще игра выпадет в Windows), а с этой – пока нет. Хорошо... Не зря "движок" лицензировали, а не сами писали. Да и шустро – на моем дореволюционном Voodoo 1 летает, как птичка.

Радости технические

Не атмосферой единой жив человек – сейчас в играх что главное? Правильно, картинка красивая, полигонов побольше, взрывы покрупнее и понавороченнее. В этой области радостей поменьше, но тоже есть. Модельки – "пятерка" с маленьким минусом (ибо нет motion capture, хотя для сделанных вручную движения очень даже неплохие). Оружие – тоже вполне, хотя, напомню, мы видим только футуристические его виды, и судить об остальных трех эпохах, увы, не можем. Выстрелы, вспышки, спецэффекты – радуют. Да, не Shogo (хотя Bullgut в миниатюре – это забавно), да, взрывы ракет явно не окончательные (кто их в здравом уме такими оставит?), но в целом – браво.

Налицо всяческие следы от пуль и взрывов, КРОВИЩА на стенах, все на месте. Следы от ракет, разлетающиеся gib'ы, очень красивые powerup'ы (аналог рун в CTF). Во многом напомнило Quake, хотя сильно отдает SiN.

Гадости общие

Люблю симметрию – после наших достижений надо и отдельные недостатки помянуть. Красивые уровни – еще не игра. Надо больше, больше и еще немного больше.

Да и уровни не без проблем. Если на секунду забыть о красоте, обнаружим, что из двух только один – настоящий шедевр, а именно второй, под названием Storm Sector 7. А первый, Gibbler on the Roof, неплох графически, но для сетевой игры явно слабоват. Много тупиков, не продуманы маршруты движения – короче, народу в Интернете, да и мне, не понравилось.

Опять же мелочи, но важные: оружие, когда оно лежит на полу, практически неразличимо, а когда в руках – стреляет ниже прицела. Попытка сделать rocket jump означает, независимо от момента выстрела, потерю 60% здоровья – что не только обидно, но еще и нереалистично, ведь повреждения от выстрела обязаны убывать с расстоянием.



[6] Небо... Дождь... И шотган... Так и выглядит рай для Господина ПэЖэ.

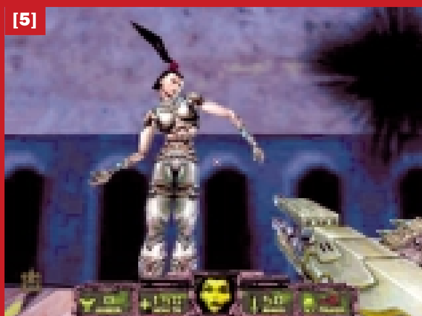
Физика и лирика

Сначала я долго бродил по уровням, одинокий и завороженный зрелищем, и тихо радовался. А потом начал тренироваться – не выползать же в широкий Интернет, как последний чайник, не поняв, как выигрывают. И обнаружил массу любопытного. Начнем с того, что помимо совершенно неописуемого (хотя и весьма болезненного) rocket jump'а есть еще и весьма хитрая штука, шотган-джамп! Ощущение – как на воздушной подушке, лети-ишь себе спокойненько вперед на малой высоте, залетаешь в дырку, берешь все что надо – и уходишь, весь в белом. Мудро.

Зато остальная физика – непонятная. Начнем с того, что прыгается хорошо только с разбега. С места забраться даже на маленькую приступочку – проблема, а разбежавшись хорошенько, можно легко залететь на большой ящик. Странно, но по крайней мере это понятно. В каких ситуациях можно влиять на свой полет – уже неясно. Вроде как тормозить в воздухе дают, но поворачивать удается куда хуже, а уж продвинутые маневры, типа облета препятствия (помните Quake, dm2?), вообще недоступны. Странно и нелогично. А уж то, что немедленно после приземления любые действия можно делать почти сразу (гораздо быстрее, чем в Quake или Quake 2), вообще, на мой взгляд, ни в какие ворота не лезет.

Но, повторюсь, хвалить или осуждать – рано. Игры мы пока не видели, максимум – талантливую Total Conversion, будем же надеяться, что и остальное, как минимум, не хуже. А дефматч мне понравился – MPlayer неожиданно удобен, игра жутко напоминает молодость, когда железнодорожные пути минировал (до чего обидно иногда – лежит радость, а вокруг штук пять мин навалено), и в то же время достаточно активна и весела – с шотганом ваш любимый ПэЖэ не пропал, а всех буржуев, кто попался, неплохо вынес, несмотря на пинг около 400. Очень важен звук – все вокруг громко и явственно о себе заявляет, и игра идет зачастую только на слух, от перестрелок до выбора маршрута. Короче, я получил удовольствие. Чего и вам желаю – оттянитесь на MPlayer, покажите буржуинам, что они играть не умеют, и дождитесь нормального релиза. Тогда и разберемся.





[4] Это не сканер отпечатков пальцев, это стационарная лечилка.
[5] Трупы, родные вы мои, что ж вы такие маленькие? Кашу надо было в детстве кушать!



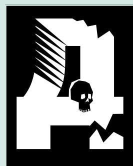
"Фермер Джон идет в город!" — вспыхивает неоновая мысль при взгляде на наименование компании-разработчика, заставляя покрыться холодным потом при одном только воспоминании о жутком перепое, случившемся после единовременного употребления вовнутрь баночного пива и дешевого виски... Ага, они самые, пионеры пропаганды алкоголизма в жанре FPS, Xatrix, создатели Redneck Rampage, полюбуйтесь-ка!

ЗАВОДНОЙ БАКЛАЖАН

KINGPIN: LIFE OF CRIME

Разработчик	**Xatrix Entertainment**
Издатель	**Interplay**
Официальная дата релиза	**2-й квартал 1999 г.**
Официальная Интернет-страница	**www.interplay.com/kingpin**
Объем демо-версии	**104,9 Мбайта** (см. ее на нашем диске)
Системные требования	**Windows 95/98, Pentium 200 или AMD K6 200** (рек. Pentium II или AMD K6-2), **64 Мбайта RAM**, видеокарта с поддержкой OpenGL.

FRAG Сибирский



Да уж, сагой о подвигах воинствующей деревенщины ребятушки оставили тако-о-й следище в наших сердцах — вовек не оттереть. Если уж ОНИ вешают на входе табличку "Дитям до 18 — строго!", то веришь на слово, веришь. На этот раз предметом нездорового интереса стали не нравы американской глубинки, а самая что ни на есть "кислота": суровые законы джунглей уличных банд и мелкой преступности, выступающие под лозунгом "LIFE OF CRIME".

Чувак, забудь об этом!

За что мы больше всего любим Redneck Rampage? Да за сочный, филологически достоверный, увесистый жаргон фермеров джонов и ранчеров гарри, замешанный, в равных пропорциях, на нецензурщине и добротном сортирно-деревенском юморе, перед которым некий Дюк Ньюкем краснеет и трепещет, как выпускница института благородных девиц на концерте Оззи Осборна. Но чего в нем не хватает, так это стиля (главным образом потому, что никто из фермеров гарри не знает значения этого слова) и вообще "крутизны" — всей той щедрой радуги языковых аспектов, что заменяет бандитствующей публике латинских кровей наши родные "пальцы".

О-о-о, как им владеют все встречные сограждане в Kingpin! Начинают разговор они не иначе как с "What's up, man?", а заканчивают бесподобным "Forget about!", которое, как нам, Умникам, известно, далеко не всегда означает "забудь об этом". А между этими мини-прологом и мини-эпилогом — целая эпопея, многотомный роман с продолжением, из слов, известных как "F-word", или, по-нашему, слов на букву "икс". Они выстреливают их в разговоре, точно из шестиствольного пулемета Гэтлинга, заставляя краснеть не только первопроходца Ньюкема, но и Бивеса с Баттхедом, и всю семейку South Park, стыдливо прикрывающихся всякими там "би-и-ип" и "п-и-ип". Урла без комплексов, и стесняться ей нечего!

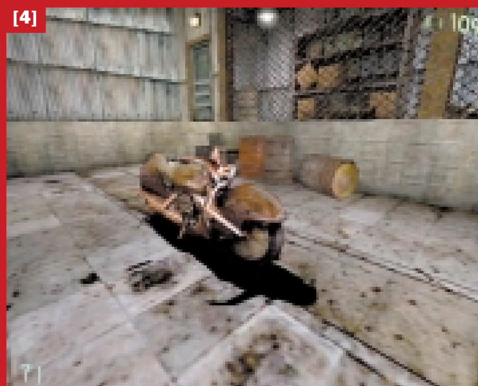
Само собой, запустить в этот прекрасный трущобный мир основательно измордованного главного героя с отрезком ржавой трубы за пазухой бессловесным агнцем было бы самым настоящим преступлением против всего англоговорящего человечества. Доверено аж три режима общения со всеми встречными-поперечными: "позитивный", "негативный" и "нейтральный" (все аналогии с Fallout'ом являются случайными и непреднамеренными). Сами выбирайте, как ответить на стандартную фразочку типа "Дядя, дай закурить" (у туземцев звучит как "Man, can u gimme a dollar?"). Конечно, если бы любое использование слов на букву "F" приводило к немедленному мордобою, кайфа никакого и не было бы, так что зачастую отчаянные словесные баталии долго-долго соловьиным пением оглашают замусоренные улицы. Такое красноречие с таким ограниченным словарным запасом, подумать только!





[1] Братишки из бара готовы на все. Ради денег, конечно. [2] Это местный "вечный потерпевший". Ну, парень, насильственно лишенный часов.





[3] Удачным выстрелом копу сорвало башку.
[4] Классный у тебя байк, мужик! — А, забудь об этом.

Атас, шухер...

Но вот выведенный из себя особо острым замечанием касательно родной мамочки крайний правый хозяйничающей банды бросается вперед, занося трубу... Понеслась! Три чернокожих гражданина и два латиноамериканца с одной стороны, два стопроцентных представителя белой расы (никаких "хонки" и "гринго" — расизм не пройдет!) с другой... Воюют они за нас.

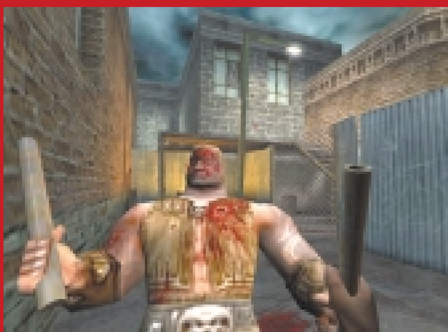
Да, в одиночку выжить на улицах даунтауна не просто — вот и все фильмы вроде "Южного Гарлема" об этом твердят... Поэтому "позитивный" тип общения приводит не только к выгодной сделке — покупке первосортного лома взамен немодного отрезка свинцовой трубы за один (1) доллар (у первого мусорного бака справа, спросить Чувака) или выдаче ценной информации о том, где "засели те ахнутые козлы", но и к взаимовыгодному и, несомненно, плодотворному сотрудничеству. Заключается оно в следующем: одна сторона в вашем лице передает другой стороне символическое вознаграждение размером в 10 (20, 30, 50, 100... расценки растут, как кривая преступности) баксов США, за что другая сторона (в лице бомжа с трубой, крутой девицы со стволом или совсем уж крутого парня с двумя пистолетами в кобурах под мышками) обязуется шляться вослед за вами по улицам и делать, что прикажут. Приказы отдаются теми же командами позитивно-негативного мышления, и без особого труда можно притулиться потихонечку за углом и полюбоваться с безопасного расстояния, как банда нанятых за двадцатку громил метелит отрезками труб не дававшего ходу ступить "грозу квартала" со злобным боксером на поводке. А уж какую ненавязчивую вальяжность придают оснащенные шотганами телохранители, повсюду следующие за вами безмолвными, но грозными тенями...

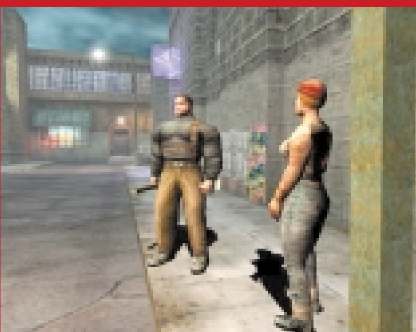
А раньше это был такой хороший квартал!

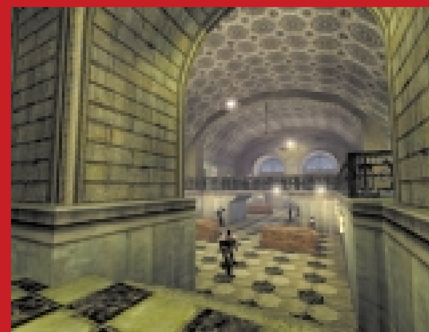
Место действия — это не просто даунтаун, это даунтаун в квадрате. Гарлем, Бронкс, всякие там чайнатауны и инглвуды по сравнению с ним — детский сад и ясли для дошкольников. Здесь есть все. Крутой ночной клуб, членство — двадцать баксов, с баром и туалетами, полными наширявшихся нарков, где тусуются ребята, которых распирает от мускулов и крутизны. Именно там заключаются самые крутые сделки, находятся самые крутые телохранители и там же — самые крутые постеры на стенах. Попробуйте вернуть часы ("Эти уроды сперли мой "Роллекс", чувак!") основательно отделанному парню в сортире, и получите ключ от подсобки, откуда без шума и пыли можно проникнуть прямо на склад к банде, разобраться с которой — дело чести. Самый крутой в городе оружейный магазин, где бронежилеты, стволы и амуниция представлены в ассортименте (где еще в этом городе, ответьте мне, можно достать в свободной продаже напалмовый огнемет?), а владелец ошивается за щитом из толстого-толстого пуленепробиваемого стекла, и чтобы войти, приходится полтора часа орать в переговорное устройство. Тут есть линия надземки, территория под которой принадлежит самой крутой банде, и канализация, где водятся самые богатенькие гопники, позволяющие с успехом применить принцип Достоевского, известный как "пять старушек — рупь". А уж если найти их хранилище за размалеванной спреем дверью... Есть склад, который охраняют самые жирные и ленивые в мире полицейские, не отходящие от радиоприемника. На складе есть сейф, а в сейфе — сотня баксов, которую охраняет крутой-прекрутой прораб. Здесь все самое и крутое — другого не держат.

Красношеее

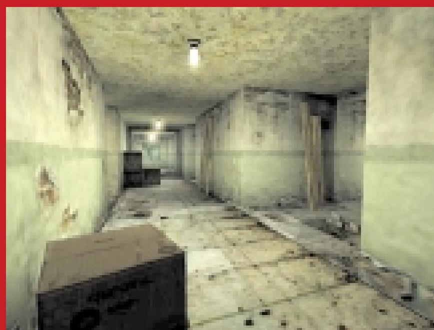
Все вышеперечисленное — это круто, это "кх-х-уу-у-л" и "р-у-у-у-ул", то, что надо, здесь я спорить с вами не собираюсь. Атмосфера, бесподобный стиль, возможность живого и непосредственного (хотя и

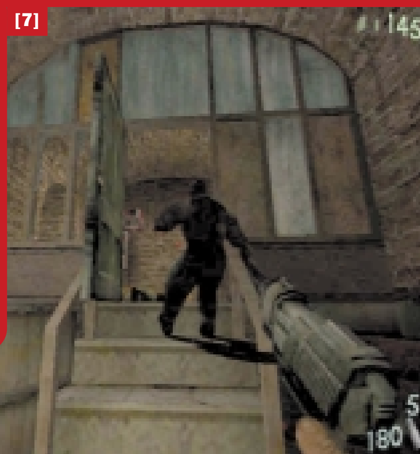












[7] Он пытался убежать... Но мои маленькие свинцовые друзья бегают куда быстрее.

несколько однообразного) общения... Но, граждане, граждане! Это ведь не квест, это FPS, First Person Shooter! Хотите революции вершить? Прекрасно, только вершите уж в полном объеме...

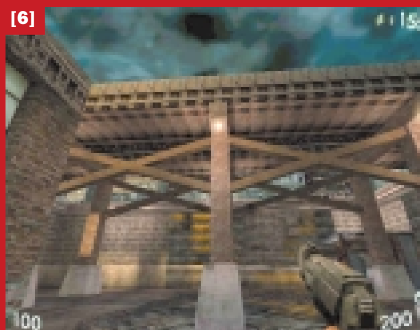
Основной ударный момент — использование соучастников, из которых действительно можно набрать разношерстную группировку, наводящую террор и ужас на крыльях ночи... А смысл? Вся эта толпень тупо шляется по улицам, толкаясь в дверях и не давая проходу друг другу, в первой же серьезной заварушке (хоть бы с тем негром, обладателем боксера и двух пистолетов, которого с другой стороны улицы прикрывает напарница с серьезной пушкой) кладут большую часть с таким трудом доставленных на место действия сотоварищей. Хотя разборка смотрится, как хроника уличных боев: беспорядочная ковбойская пальба из двух пистолетов одновременно во все стороны, вырванные шотганами спины, выбитые трубами мозги, искры рикошетов, всеобщий мат до небес и прочая... Но толку от этого мало — за те же снятые с мертвых тел деньги, что были потрачены на сбор такой оравы, можно пойти в магазин и купить шотган. А с пятизарядным обрезом гораздо приятнее, легче и экономичнее прикончить всех ублюдков собственноручно.

В остальном — это все тот же Redneck Rampage, только на движке от "Ку-2", то есть с графикой одного порядка с SiN'ом. Лихорадочная беготня и прыжки по мусорным контейнерам с целью залезть вон в то заманчиво освещенное окно за новой коробкой патронов, сбор разбросанных ключей, открывающих неведомо зачем неведомо какие двери, запутанные сверх всякой меры лабиринты, доводящие до истеричного визга (можно ли заблудиться на обыкновенном складе? В Redneck — запросто! В Kingpin — тем более! А в канализации?), вентиляционные решетки, высаживаемые ломиком... Стандартный, хоть и приятный и удачно вписанный в контекст набор оружия, разве что ближнему бою уделено внимания несколько больше обычного. Свинцовая труба с одинаковой легкостью выводит в расход и блондинистого негра на крыше, и вооруженную до зубов троицу, коротающую время за картами в заброшенной многоквартирной халупе...

Что радует, так это внешний вид противников. "Шкуры" их восхитительны: непременная двухдневная небритость, различия в мельчайших деталях одежды, от рваных свитеров и "левисов" до бандитских черных шапочек, "фирменные" татуировки на лице и прочих частях тела, золотые распятья и четки (сакраментальное "Это чтобы со мной был господь, Бенни!"), синие следы от уколов на руках у наркоманов, нашивка с именем на мундире у полицейского. Интеллект, претендующий на звание искусственного, способен трусливо удрать, едва дело запахнет жареным (помню ту погоню по подворотням за улепетывающим маргиналом, оставляющим кровавый след — в ноге его сидела моя пуля), бить на опережение, если не уберете оружие по первому требованию (так что держите свою трубу за пазухой, понятно?), а на большее дети трущоб и не претендуют.

И все-таки это "дема", со всеми положенными ограничениями, завершающаяся поездкой прямиком в титры на роскошном, почти целиком собранном собственноручно "Харлее"... Может, за пределами нашего родного даунтауна все иначе? Хоть бы оружие позволили собирать с тел умерщвленных противников, а не только жиденькие стопки зеленых, превращающие работу по выведению в осадок всех встречных в утомительный процесс сбора стеклотары. И уровни пооригинальнее... И текстуры поразнообразнее, чтобы не плутать на одном месте... И прыжковых упражнений поменьше... И... А, мужик, забудь об этом.





[5] Извини, сестренка. Мне были нужны деньги. [6] А вот и знаменитая надземка.



Все время, пока я инсталлировал Aliens vs. Predator, меня мучил один важный вопрос. Где же в этом названии морпех? Между чужими и хищником остается таинственное "vs" с точкой, но я никогда не слышал о таком сокращении от "marine".

ЭТА ВКУСНАЯ ПЕХОТА

• Александр Вершинин •

ALIENS VERSUS PREDATOR

бета-версия

Разработчик	Rebellion Developments
Издатель	FOX Interactive
Официальная дата релиза	конец мая 1999 г.
Официальная Интернет-страница	www.foxinteractive.com/previews/avp.html
Системные требования	Windows 95/98, Pentium 200, 32 Мбайта RAM, SVGA, DirectX 6.0, 3D-акселератор



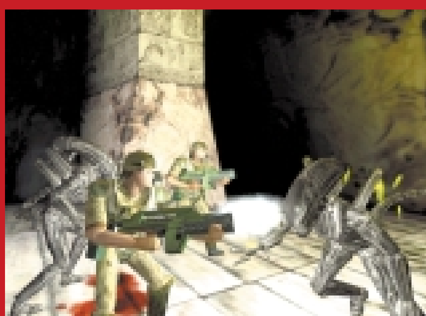
ишь крепко поиграв за всех героев по очереди, я понял. Пехота находится в пролете. Если хотите, в трубе. Берти Вустер в таких случаях говорил "попасть в суп", натовские генералы "провести гуманитарную операцию", ну а нобелевский лауреат Габриэль Гарсия Маркес просто посоветовал бы: "Плодитесь, морпехи. Жизнь коротка!".

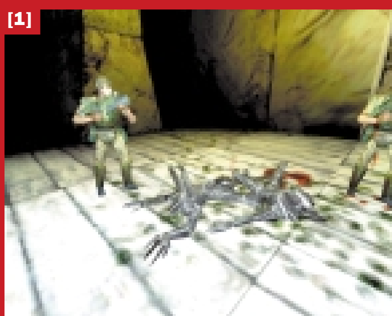
Ловите дичь!

Редакции "Экзе" зверски подфартило. Все еще добрая Electronic Arts (дистрибьютор игры) поделилась с нами мартовской "бетой" AvP. А это значит, что нам не пришлось смотреть на каждую представленную в игре особь по отдельности, поочередно запуская три демо-версии AvP. Нет, нас одарили единым целым: без видеороликов, но с работающим сетевым режимом и тремя "одиночными" кампаниями.

Хитрые программисты из Rebellion, по сути дела, собираются продавать четыре игры в одной. Почему именно четыре? Но ведь каждый из героев игры предполагает совершенно особый стиль прохождения, а идея столкнуть этих знаменитостей на одном поле боя вообще выше всяческих похвал. У этих звезд много имен. Охотник, Дичь, Зверь. Или вам больше нравятся Страх, Безумие, Сила? Так или иначе, Marine, Alien и Predator умудряются извлекать из вас кардинально новые эмоции. Удивительно, как много может изменить наличие или отсутствие сенсора движения или способность видеть в темноте. Впрочем, судите сами.

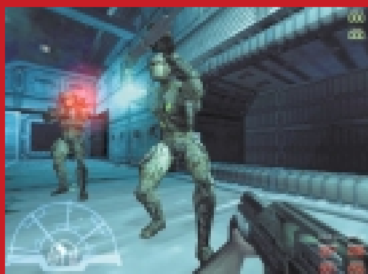
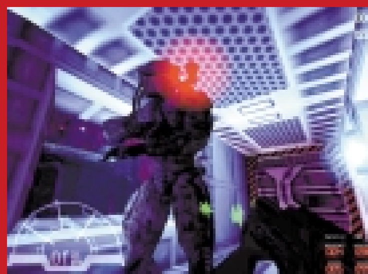
Начать хочется с Чужого. Многие не согласятся, но этот парень получился наименее ярким. Он явно рассчитан на опытного игрока и предполагает мастерское владение тем немногим, что даровано всевышним уродливому Alien'у. Не удержусь и процитирую вычитанную где-то в Интернете фразу: "Он лучше всех копается в носу – у него самые длинные когти". Гадость, конечно, но наилучшим образом описывает когтистое суставчатое существо с противной вытянутой яйцевидной головой, зеленой кислотной кровью. В общем, большой таракан. Падает с любой высоты и не разбивается. Имеет только оружие ближнего боя. Хоть бы плеваться научили, что ли! Правда когти и хвост Чужого распарывают пехотинца (кого же еще?) в одну секунду. Ну а если подобраться поближе и быть уверенным в своей безопасности, то можно воспользоваться любимой вставной челюстью. Это такая маленькая кусалка, которая вылезает изо рта твари вместо языка. Укусите живого – пообедаете. Покусаете труп – вот и полдник! Есть и неудобства. "Язык" могут элементарно прищемить очередью из автомата или фирменным охотничьим копьем. Так что кусать надо только с интимной дистанции. У Чужого всего два типа зрения: обычное, цветное, и "охотничье". Второе является черно-белым, удаляет тени и четко выделяет любую живность, попадающуюся на глаза.



[1]


[2]


[1] Ну и что сделаем? Супчик или жаркое?
[2] Меня, своего братана, из пулемета?!


[3] Доктор, есть два варианта: интубируем сразу или удаляем инородное тело из правого манипулятора...

Ну а самое главное преимущество Чужого – в его умении бегать по любым поверхностям, будь то пол или потолок. Поверьте, постоянно держать кнопку "crouch", бегать и понимать, куда именно бежишь, невероятно сложно. Вдобавок чужая таракашка передвигается с бешеной скоростью – так что понять что-либо шансов практически нет. Для успеха необходима внезапность. Свалиться с потолка, откусить ручки и ножки (чтобы не смог на курок нажимать) и убежать обратно – переваривать. Кстати, при правильном подходе к питанию Alien неуклонно растет от этапа к этапу. Может, к концу игры из него что-нибудь и получится. А пока никаких походов в тир с пехотой или соревнований по метанию диска с Хищником. Бегаем по потолку родного храма-гнездовья и возводим молитвы тараканьим богам.

Страх и ненависть в открытом космосе

Пересаживаться из Alien'а в пехотинца подобно контузии. Ничего не вижу, ничего не слышу, бегаю вяло, поцарапаться боюсь, упав с высоты разбиваюсь. Кроме гордого сознания, что ты человек, ничего хорошего в морпехе нет. Зато приятных негативных эмоций – хоть отбавляй. И первая из них жуткий первобытный страх.

Человек не может себе позволить рукопашную – даже со своим собратом. Он вынужден полагаться на скорострельные автоматы, пулеметы, убийственные гранатометы и огнеметы. Как только у пехоты кончаются патроны, это конец. Лучше самому подбежать и искупаться в зеленых alien'ских отбросах, не дожидаясь, пока это сделают с вами другие. Почему же ТАК страшно?

Элементарная психология, друзья. Боишься того, что не видишь. А зрение у нашего далекого космического потомка просто никудышное. Разумеется, в этом ему здорово помогли авторы AvP. "Пехотные" этапы отличаются максимальной мрачностью: душераздирающий, неотвратимый и трубный вой красной тревоги, еле работающие светильники, аварийное мигание красных ламп. Мастерское освещение этапов действует на нервы гораздо больше, чем резной профиль Чужого. Равномерные щелчки сенсора движения не успокаивают, а, наоборот, еще больше загоняют в визгливую депрессию. Этот радар для морпехов способен засечь любое движение в эпсилон-окрестности и указать местонахождение объекта. Как только подлый приборчик замечает что-то, он начинает молитвенно пищать. Поначалу каждая автоматически открывающаяся дверь становится микроинфарктом. После пары сеансов лихорадочной пальбы в темноту (на полном серьезе!) немного успокаиваешься и... Противный звук выпадающих внутренностей сливается с запоздалым вскриком сенсора, когда к вам на закорки падает притаившийся на потолке Чужой. Бррр! Зябко.

Сенсор движения работает только в одной плоскости, так что вы не сможете понять, двигаются ли над вами, под вами или прямо перед вами. Но это цветочки. Гораздо хуже тот факт, что, надевая очки ночного видения, вы больше не сможете ни видеть, ни слышать сенсор. Простой выбор – либо зрение, либо знание. Кстати, видимость в отлично смоделированных "очках" тоже не стопроцентная. Как только появляется малейший источник света, самая примитивная кухонная лампочка, прибор взрывается волной ослепляющего белого света. Дизайнеры этапов гарантированно доставят игроку немало неприятных минут мастерской игрой света и тени. Что вам больше нравится – видеть черное или белое?

Последний терминатор

Принимать на себя управление Хищником после диковатого Чужого и уязвимого Морпеха безмерно приятно. Разработчикам пришлось специально ослаблять Predator'а – он получился слишком сильным. Он может стать практически невидимым, полностью вылечить себя, если есть энергия в батареях. Его самая простая пушка автоматически наводится на жертву, будь то человек или космотаракан. Первого разламывает пополам с одного выстрела, второму отрывает голову. Так он все-таки всемогущ? Не совсем.

Почти все модные прибамбасы Охотника питаются от внутренней батарейки, энергия которой в обычном порядке восстанавливается слишком медленно. Разворотив своими стальными резаками несколько человеческих компьютеров или ящичков, можно найти абсолютно новую батарею и мгновенно подзарядиться полностью. Хищник располагает любимым метательным диском, застревающим в стенах, дабы его можно было оттуда извлечь, космическим аналогом подводного гарпунного ружья, энергетическим пистолетом. Все это оружие делает его невероятно эффективным в бою – до тех пор, пока есть заряды. Впрочем, тесаки на запястьях тоже дорогого стоят. Целых четыре режима зрения Predator'а позволяют видеть как тепловые цели (людей), так и излучающие электромагнитные волны (Чужих). Воспользовавшись правильным режимом, вы обеспечиваете автоматическую наводку наплечной плазменной пушки на цель.

Игра Хищником оставляет чувство уверенности в собственных силах, почти неуязвимости. Некоторые NPC-морпехи даже начинают паниковать, завидев краем глаза приближающийся зыбкий силуэт смерти. С жуткими воплями они палят во все стороны, убивая собратьев по оружию, – неплохой трюк для в общем-то примитивного игрового AI.

Что будет

Грядут интереснейшие сетевые побоища, настоящий вкус которых нам только предстоит отведать. В данной "бете" персонажи показались нам несколько несбалансированными, неравными по силам. О некоторых явных недостатках AvP тоже стоит поговорить уже после релиза окончательной версии игры. Ведь делать преждевременные выводы – это порок. Не так ли? 



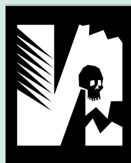
Здравствуйте, а вот и я, меня зовут резьба. Левая резьба. Судя по всему, в новом охотничьем сезоне номинация сия без претендентов не останется. По крайней мере помимо чудовищно манящей "Мехосомы" есть еще один представитель семейства заверчивания мозгов в трубочку. Совершенно точно. И он перед нами...

WILD METAL COUNTRY WEB DEMO

Разработчик	DMA Games
Издатель	Gremlin
Официальная дата релиза	конец апреля 1999 г.
Официальная Интернет-страница	www.gremlin.com/games/wmc/
Объем демо-версии	12 Мбайт (см. ее на нашем диске)
Системные требования	Windows 95/98, Pentium 166 (рек. 200), 16 Мбайт (рек. 32), DirectX
Дополнительная информация	рекомендуется Direct3D- или Glide-совместимый ускоритель

КВАНТ УТЕШЕНИЯ

• FRAG Сибирский •



снова танки. Здесь он, танк, в главной роли — маленький, симпатичный, преувеличенно квадратный, словно собранный из деталей конструктора "Лего". Да и все остальные металлические участники такие же — игрушечные, не отпугивающие детишек внешним видом. Утю-пу-тя, какой славненький "Уиппет"! Погляди на этот, мама, это же "Марка-VIII" в детсадовском варианте! Эти самые одичавшие танки как две капли воды похожи на произведения тяжелого машиностроения времен первой мировой ("империалистической", помните?), точнее, на их модели, собранные из детского конструктора. А одичавшие они потому, что, к примеру, к нашему родному гусеничному другу какая-то добрая душа присобачила ковш от бульдозера.

Теплые и нежные воспоминания о любимой песочнице воскрешают их естественно-неуклюжие кульбиты и перевороты после прямых попаданий, заодно с несложными, но все-таки специальными эффектами. Есть и "бум-бум-ба-бах ты убит!": правильные, грамотные, веселящие душу и тело, с красными прозрачными ресничками расходящейся взрывной волны и кристально прозрачным дымом.

На другое лево

Эта детсадовская штуковина и управляться должна просто, запанибратски так, да? Большая ошибка. Гусениц у танка сколько? Правильно, где-то в районе двух. Так вот, живые и непосредственные шутники из DMA Games сделали отдельное управление для каждой гусеницы. По две клавиши — "назад" и "вперед". То есть можно запустить одну гусеницу и развернуться на месте. А можно — не поверите — запустить обе и поехать вперед! Можно, конечно, и назад... Главный фокус — одну гусеницу пускаем вперед, другую — назад, и танк разворачивается, почти мгновенно. Тактическое, понимаете ли, пространство для маневра. Это же здорово! Ничего-ничего, поплачете маленько, детки, и научитесь, а потом еще спасибо скажете.







[1] В белый свет как в копеечку... [2] А это уже настоящее дело! [3] Тундра непроходимая, и танки ползут...

Теперь будут говорить наши ружья

Немного освоившись со своенравной танкеткой, замечаем, что имеется орудийная башня в количестве одной. С ней все просто, без выкрутасов и извращений — поворот влево, поворот вправо, наводка по вертикали... Снаряды в "деме" доступны в трех видах: обычные, подпрыгивающие и самонаводящиеся. Танковая пушка легко выступает в качестве мортиры — чем дольше жмем на "огонь", тем выше она задирается, так что выстрел уходит в туманное небо, описывает там дымную дугу и падает далеким огненным разрывом где-нибудь на склоне холма. Есть

и альтернативный и неформальный вариант стрельбы — мины. Выглядят они, как пухленькие круглые бочонки, весело скачущие под откос, но когда дело доходит до "бабах", этот самый "ба-бах" они делают исправно.





Плюс танк способен оставлять бакены-маячки... Зачем? Как зачем? — Да чтобы не заблудиться в трех холмах. Арена представляет собой хаотичное и неприглядное нагромождение заснеженных скал или эдаких ацтекских пирамид, так что обзор не ахти какой. Есть еще вариант — при подрыве нашего танка бакен отметит место, где высыпались из его недр красивые разноцветные капсулы...

Какие еще капсулы? Ну вы даете... Что за вопросы — конечно, те, что велено собрать. Те, что в эффектных прозрачных пластиковых контейнерах, те, что разбросаны по всей арене и охраняются множеством вражеских мини-"Уипеттов" с растущим количеством стволов на орудийной башне. Вокруг расположились турели и выдвижные манипуляторы, вышвыривающие бочонки мин, а странного вида агрегаты, напоминающие гусеничные луноходы, так и норовят загрузить родимую в свои недра и увести из-под носа. А капсулы-то надо найти все, что сделать довольно-таки непросто, даже если и не приходится сломя плющую огнем башню носиться зигзагами за удирающим "луноходом". Потому как местоположение их на испещренном разноцветными искорками сканере показывается лишь в том случае, если танк проезжает под загадочным НЛО — вроде того, что на самом старте. Поиск на ощупь ни к чему хорошему, кроме лишней ковбойской пальбы, не ведет, в случае нечаянной скоропостижной кончины железного друга все с таким трудом заработанные капсулы вываливаются наружу и, согласно суровым законам физики и подлости, скатываются вниз с обрыва в самые что ни на есть труднодоступные и непроходимые места.

В мультиплейере еще веселее — каждый участник владеет контейнером своего цвета, получить который можно, соответственно, через труп товарища, обозначенный словом из четырех букв, первая "F", последняя "G" (если сдаетесь, см. ответ в начале текста). И никаких флагов не надо — бери и пользуйся!



[4] Луноход. У него наши капсулы!
[5] А вот и она, заветная.
[6] В когтях Chinhook'a.

Радости аркадности

Помимо управления, которое с полным правом и чистой совестью можно охарактеризовать как "резьба дюймовая", заметны и другие проявления истинно аркадных безумств, нигде более не мыслимых. Что делать, если танк в результате ваших ухищрений с одновременным запуском гусениц в разные стороны полетел под откос и перевернулся на башню? Можно, конечно, вызвать "Чинук", что кружит над полем боя и всегда готов прийти на помощь — поднять, перевернуть, сдуть пыль, восстановить энергию и аккуратно опустить на ровное место. Но это ли выход для настоящих героев? Переворот своими силами выполнить легко — достаточно вывернуть башню так, чтобы ствол уперся в землю-матушку, и выстрелить. БАНГ! Уж конечно, придется смириться с мелкими и противными повреждениями, но отдача перебросит танк на бок. А там немного поворочали стволом, и...



В "мульти" предусмотрен нитроускоритель (ну какой, скажите на милость, аркадный танк без ускорителя?), пожирающий жизненную энергию в обмен на непристойную скорость. Это его следует благодарить за полоумные погони на одичавших танках с реактивной тягой, с пальбой в стороны едущих параллельно злостных конкурентов, с переворотами под откос... Лихо. Оторваться трудно — да и никогда не возникнет такое желание, испарится при одном только взгляде на лежащую рядышком кверху гусеницами троицу, отчаянно пытающуюся перевернуться в более-менее нормальное положение путем верчения башнями!

Аркада без претензий, но с большой и чистой душой — действительно достойно слез умиления в наш век гибридов, все как один хором заявляющих, что к чертям собачьим готовы "перенести жанр на новый уровень" и сделать это с непринужденностью пионера, переводящего через дорогу бабулю, и почему-то вовсю гнущих бандитские "пальцы" (вы поглядите, только поглядите на эти уголовные рожи по соседству!). Может, несколько в консольно-приставочном стиле, что говорит лишь о чистоте аркадных кровей, о незапятнанной и непорочной родословной. Буду ждать!





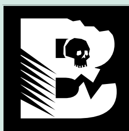
Первое, что приходит в голову, когда берешь в руки теплое тело демо-версии Mechwarrior 3: наверное, это и есть GOD, Gathering of Developers. Посудите сами, формально в причастности к процессу созидания следующего великого симулятора роботов приложили руки Hasbro Interactive, MicroProse, FASA Corporation, Microsoft (!) и Zipper Interactive. Куча стервятников.

НАСТОЯЩИЕ РОБОТЫ

• Александр Вершинин •

MECHWARRIOR 3

Разработчик	Zipper Interactive
Издатель	MicroProse
Официальная дата релиза	июнь 1999 г.
Официальная Интернет-страница	www.mechwarrior3.com
Объем демо-версии	36 Мбайт (см. ее на нашем диске)
Системные требования	Windows 95/98, Pentium 166, 32 Мбайта RAM
Дополнительная информация	90 Мбайт на HDD рекомендуется Direct3D-ускоритель



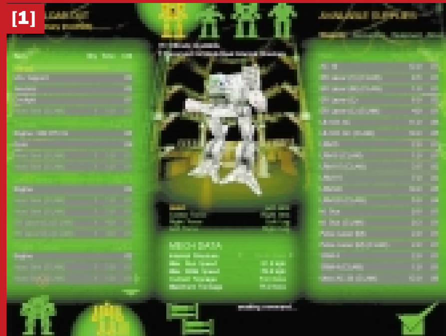
Все права по распространению берет на себя Hasbro, игра инсталлируется в папку "Microprose", в readme назидательно фигурирует родной MS Sidewinder 3D Pro-джойстик и над всем этим сбродом незримо витает дух родительницы роботов FASA. А бедный Zipper Interactive, как всегда, отдувается за всех и делает игру. Не это ли рабовладельческий строй в чистом виде?

Равнение на Zipper

Сколько же их появилось со времени релиза последнего настоящего Mechwarrior – Earthsiege/Starsiege, Heavy Gear! Все пытались одновременно подражать культовой серии и в то же время привнести в жанр что-то свое. Так появлялись и уходили причудливые танки, атмосферные истребители, размахивающие руками роботы, огромные автоматы для них (роботов) и прочие изыски. Вселенная BattleTech была, есть и будет – со своими классическими моделями роботов и захватывающим сюжетом.

Название "Mechwarrior 3" означает прежде всего совершенно новый графический "движок". Вы о таком и не мечтали. Последнее слово в компьютерном изобразительном искусстве: изумительная красота, пять баллов с тремя плюсами. Безумное небо, плавные перекатывающиеся холмы, глубокие реки с прозрачной водой, пастбища жилых домов-коробок. И железные колоссы, с грохотом и лязгом шагающие по этой земле обетованной. Предельная детализация, ладно подогнанные текстуры, тяжелое изящество уверенных в себе бронированных машин. Первое время просто бродишь среди этого пиршества графики и смотришь по сторонам, не обращая внимания на ураганный огонь пробегающих мимо и скрывающихся за ближайшим укрытием железных птичек.

Авторы рекомендуют запускать демонстрационную версию Mechwarrior 3 на P200 с любым D3D-способным акселератором. Это наглая ложь, колле-





[1] Сделай себя сам за пять минут. Самоучитель.
[2] Хорошие ребята, эти напарники. Верные, усердные и не просят подмоги.

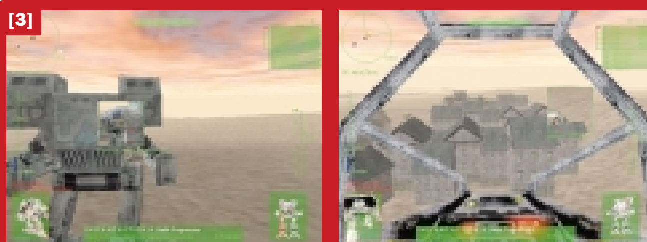
ги. На P233 с 50 "метрами" памяти и Voodoo 1 игра уверенно делает 3-5 fps. Это и без того смехотворное число падает до одного frame per second, когда кто-нибудь устраивает зрелищный ракетный залп и сальво ракет взрывается в пункте назначения. Ни о каких военных действиях в этот момент не может быть и речи. Единственное желание – поскорее отвернуться от скопления дыма и огня, дабы обрести пару-тройку кадров. Делать нечего, лезем в setup. А там настоящий рай для тех, кто понимает. Оговаривается даже размер текстур в игре, изменяясь от двух до двенадцати мегабайт! Убираем тени и уменьшаем текстурки до 4-6 мегов. Вот теперь Mech3 "летает". Значит, можно наконец приступить к эстетскому дегустированию фрукта.

По сусалам

Авторы не стали напрягаться, пытаясь засунуть в стомегабайтную демо-версию игры хотя бы одну целую миссию. Сделали проще: разрешили доступ лишь к instant action. Одна карта, три вида роботов и последовательно увеличивающиеся в размерах "волны" неприятельских мехов. Сколько, сколько "же" вы можете выдержать, мистер Бонд?

Но перед последним и решительным боем имеет смысл заглянуть в mech-мастерскую. Вот истинная радость для настоящего фаната серии. Mechwarrior по-прежнему позволяет полностью кастомизировать железные болванки боевых роботов, начиняя их полезной электроникой по самое "не хочу". Не забудьте положить в ножки боеприпасы для пулемета, в плечики – heat sink для лазеров, снаряды для AC-20 – в ручки. Впрочем, стоит остановиться и пораскинуть мозгами. Если попасть в такую – начиненную до отказа боеприпасами – руку, ее может оторвать вместе с плечом и предплечьем. Засунем все в голову – оторвется, не жалко. Действительно обидно лишь за модели роботов, которые ни в какую не хотят отображать важные изменения, только что внесенные игроком в список бортового вооружения. Остается надеяться, что в полной версии игры подобного казуса мы не увидим.

Помимо классической комбинации "мышь плюс клавиатура" пользователю предлагается использовать джойстик. Оба варианта в данном конкретном случае имеют ощутимые недостатки. Джойстик всегда возвращает торс в исходное положение "прямо", что делает ведение цели и огня по ней делом невероятно сложным. Если же вы являетесь счастливым обладателем джойстика с обратной связью, то либо распрощайтесь с рукой, либо подавайте заявку на чемпионат мира по армрестлингу. Мышью целиться гораздо легче. Но для поворота торса требуется увести курсор, а по совместительству прицел, в крайнее положение, где он, по необъяснимым причинам, исчезает. В пылу неравной схватки исчезновение прицела, по которому синхронизируется все бортовое оружие, считается дурно пахнущей шуткой. Голова виновника награждается канделябром.





[3] Прелести внешнего вида. Робот станет для вас прозрачным, если вам захочется. [4] Общий сбор. Четыре мушкетера во всем великолепии.

В остальном Mechwarrior 3 неподражаем. Алгоритмы перегрева оружия и аварийного shutdown'а робота – на своих местах, работает система точечного целеуказания, позволяющая вести огонь по любой части вражеской машины, будь то левая нога или торс. В отличие от предыдущих версий третья часть MW не фиксирует прицел в пределах вращающейся кабины-торса. Поэтому, если раньше приходилось вести цель поворотом всего торса, теперь можно помогать и самим прицелом. Кстати, нажатие правой кнопки открывает прямо под курсором маленькое окошко, здорово увеличивающее изображение в перекрестье прицела. Удобно? Не то слово – гениально. Благодаря такой схеме, вы впервые сможете эффективно играть с видом не от первого, а от третьего лица. Сочетаем приятное и полезное: обстреливаем неприятеля и одновременно любуемся своим роботом.



Точный массированный огонь по противнику вознаграждается целым набором всевозможных радостных событий. Даже самый крепкий mech оседает на колени или падает навзничь, получив парное сальво из ракетных установок. Пока груда железа беспомощно валяется под ногами будет нелишним как следует попинать металлолом. Чтобы вставать не захотелось. Как обычно, оправдывает себя точечное ведение огня, в результате которого противник теряет плечо с солидным набором пушек или ногу. Последнее, кстати, фатально. Прячущихся за укрытиями можно выцепить новым методом: навести ракеты на противника (это можно сделать даже сквозь преграду), а затем, высоко подняв торс, сделать залп в воздух. Помните Worms? Тот же принцип. Ракеты, описав изящную дугу, приземляются прямо на неприятельскую макушку. Приятно.

Загадай желание

Заключительное слово: ужасно хочется полную версию Mechwarrior 3, а также Voodoo 3, сотню-другую мегабайт RAM и быстрый процессор в придачу. Battletech требует жертв, и демо-версия почти убедила пойти на некоторые из них. Искусство – великая сила.





Все мы знаем, что делать, если в доме завелся барабашка. Надо звонить в программу “Времечко”. Если же вас домогается привидение, закажите разговор с ghostbuster’ами, обитающими в Голливуде. Но вот что предпринять, если по дому бродит призрак чикагского гангстера и сосет “Н”-энергию?

ФРАНЦУЗСКИЙ СВЯЗНОЙ

• Александр Вершинин •

THE GUARDIAN OF DARKNESS

Разработчик	**Cryo Interactive**
Издатель	**Cryo Interactive**
Официальная дата релиза	**весна 1999 г.**
Официальная Интернет-страница	**www.cryo-interactive.com**
Объем демо-версии	**39 Мбайт** (см. ее на нашем диске)
Системные требования	**Windows 95/98, Pentium 200, Direct3D, DirectX 6.0**



Этот случай самый сложный, ребята. Все знают, этой энергии у человечества маловато! Но ничего, Организация берет все на себя. Вам пришлют французского монаха, лысого и похожего на волшебника Корнелиуса из Magic & Mayhem. Не беспокойтесь, дело в шляпе: ведь у парня наверняка есть PK Blaster или Holy Sword.

Проверьте ауру

Cryo всегда делала наистраннейшие игрушки, и .EXE любил это подчеркивать. Guardian of Darkness не исключение. Как признают сами авторы, игра является окрошкой из 3D-экшена и приключенческого квеста. Вам предстоит выполнить 10 непростых заданий в качестве здорового синелицего монаха, который умеет пользоваться собственными пси-силами ради блага человечества. Заурядная помпезная галиматья о спасении мира и всего живого прилагается.

“Стражники” (Le Gardien) якобы с начала веков охраняют границу между этим и потусторонним миром. Скорее всего, никто из живущих “туда” не рвется, а вот обратно... В общем, высокодуховные пограничники сражаются с заблудшими душами. В случае с нашей демо-версией оперативный отряд Организации, состоящий из двух человек, прибывает в Чикаго. Здесь, в одной из самых больших пивоварен, были расстреляны несколько человек. В то же время нет ни внешних пулевых ранений, ни гильз, ни следов. Обычно в таких случаях вызывают Малдера и Скалли, но они как раз оказались похищенными инопланетянами. Снова.

В арсенале святого чернорубашечника два вида заклинаний: боевые и медитационные. Соответственно 15 и 13 штук. Все они поедают пси-энергию, так что пользоваться ими необходимо с определенной осмотрительностью. С помощью spell’ов можно, конечно же, истреблять духов, манипулировать предметами на расстоянии, восполнять запасы энергии и даже открывать ворота в потусторонний мир. Впрочем, Организация снабжает своих агентов специальными приспособлениями – вспомните хотя бы энергетические ружья в любимых “Ghostbusters”.





На самом деле

Как обычно, игра использует “движок” местной выделки. Так что удивляться его более чем скромным возможностям не приходится. Никакой красоты, пиршества духа и праздника глаза – все сугубо утилитарно. Наши заклятья – синенькие, вражеские – оранжевые. Бой заключается как раз в перебрасывании друг другу снарядов упомянутых расцветок. Adventure? Больше напоминает чистый 3D action, причем крайне незатейливый. Уклоняться от снарядов и стрелять самому невозможно – герой привык совершать лишь одно действие в один такт. Предметы можно подбирать, выбрасывать и использовать. Всё.

Без предварительной подготовки в Guardian играть весьма затруднительно. Следует изучить readme, домашнюю страничку игры, все внутренние менюшки и лишь затем отправляться на поиски призрачных гангстеров. Хотя вас все равно убьют. Пришлепнут большим оранжевым диском. Ведь привидения не любят монахов. 



БЕЗ ЭНТУЗИАЗМА

STAR WARS: X-WING ALLIANCE

Star Wars. LucasArts. Удивительно, как важно сделать себе имя в наши дни. Настоящая магия в деле: игру с названием, начинающимся на "X-Wing", даже и порицать как-то неудобно. Но вот если бы проект назывался просто "Alliance"...



общем, LucasArts выпустила, как обычно, добротный, абсолютно качественный продукт. Но без драйва. Больно подумать, какие муки испытывали дизайнеры игры, пытаясь добиться от каждой миссии и уникальности, и интересности, и некоей сложности. Все это у них великолепно получилось — но без задора. Они лишь сделали свою работу.

Художества Лукаса

Следуя старой привычке (а это вторая натура), ударимся в историю. X-Wing Alliance стала четвертой частью бесконечной, как безвоздушное пространство, серии космических симуляторов от LucasArts. Причем, начиная со второй части игры, все последующие использовали один и тот же графический "движок". Каждый раз старичка подмазывали, припудривали, били бутылкой шампанского и вновь выкатывали на растерзание придирчивой публике. Последней обычно нравилось.

Итак, проделав кольцевой маршрут "X-Wing – Tie Fighter – X-Wing vs. Tie Fighter", LucasArts вернулась к истокам. Мы снова помогаем повстанцам в частности и всему прогрессивному не-человечеству в целом. Ну а дабы внести известное разнообразие в сюжетную линию и не замыкаться на одних военных операциях, нас сделали сынком. Младшеньким, в семье известного контрабандиста. Слово "семья" здесь имеет ключевое значение, так как помимо повстанческих заданий вам придется время от времени помогать сородичам проворачивать их не слишком легальные делишки.

Слов нет, сюжет Alliance хорош. Игра помпезно начинается с вручения в ваши дрожащие от благоговейного ужаса руки Corellian-транспорта YT-1300. Упомянутая груда железа подозрительно похожа на Millenium Falcon — видимо, потому, что является базовой моделью самого популярного транспорта вселенной Star Wars. Ваше строго регулируемое скриптом семейное упрямство приводит к столкновению с враждебным кланом Viraxo, известных имперских прихвостней (ненавидим!). Далее следует убийство папочки, разгром внушительной фамильной базы и бегство оставшейся в живых родни к повстанцам. Именно поэтому полеты на тяжелом, неповоротливом транспорте начинают чередоваться с боевыми вылетами на X-Wing, Y-Wing, A-Wing, B-Wing. Список можно продолжить.

Получается, что вы проходите сразу две кам-

• Александр Вершинин •

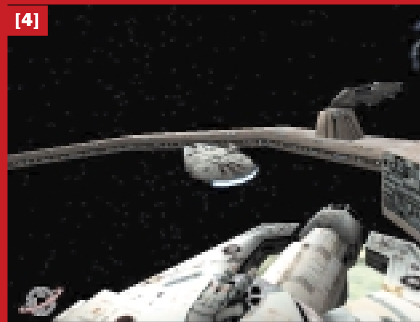
[1]


© Lucasfilm Ltd. & TM. All Rights reserved.

[2]


[1] Империя наносит ответный удар. Хорошо, что Corellian-транспорт такой маленький!
[2] Этот Tie Interceptor долго не проживет. Зуб даю.





[3] Родная база пока спит спокойно. Но тяжелые времена уже не за горами. [4] Звезды “Alliance”, Corellian Transport YT-1300 и навороченный YT-2000.

пании — чтобы подчеркнуть этот факт, разработчики даже создали отдельную статистику для семейных и повстанческих вылетов. Так что космический герой, гроза Империи, адмирал, увешанный гирляндами наград, может параллельно подвергаться унизительным выпадам со стороны старшей сестры. Страдание — удел великих!

Само собой разумеется, действо сопровождается совершенно потрясающими по своему качеству видеороликами. Старина Лукас все еще держит в черном теле художников и аниматоров — за что ему выписывается отдельное спасибо.

Космическая одиссея 1999

Следующим поводом порадоваться приобретению игры становится игровая графика. Простенько, со вкусом и для ценителей. Никаких радужных разводов на небе, млечных путей и прочих художественных изысков, свойственных теперь уже онлайновой фирме Origin. Внимание сконцентрировано на предельной детализации всех кораблей. Как результат, Alliance располагает самым красивым набором моделей, будь то простенький Tie Fighter или навороченный Star Destroyer.

Внутри корабля стало еще уютнее. Благодаря виртуальному кокпиту, вы можете детально изучить каждый миллиметр кабины пилота, придирчиво зыркнуть на не в меру болтливого робота-пилота или проследить взглядом за пролетающим кораблем. Чисто авиационная функция визуального ведения цели теперь доступна и в X-Wing Alliance. Сложно лишь понять, как именно пилоту удается так здорово выворачивать голову и смотреть себе за спину. Безумные твари, эти люди будущего!

Уникальные кокпиты как-то скрашивают унылое впечатление от поведения самих кораблей. Да, в кабине здорового транспорта, которая находится даже не по центру корпуса, а сбоку, чувствуешь себя необычайно просторно. Ну а узкая смотровая щель в Z-95 Headhunter оставляет лишь горячее желание пересесть на что-нибудь более современное. Но когда привыкаешь к новой кабине, снова становится грустно. Летные качества кораблей отличаются лишь цифровыми выкладками на космическом “спидометре”. Вы не почувствуете тяжесть многотонного YT-2000 или смехотворные размеры A-Wing. Грубо говоря, летают лишь кабины — появление целых вражеских кораблей на экране начинает казаться наглым обманом.

Авторы решили: скорость поворота корабля должна напрямую зависеть от положения рычага газа. Как результат, все корабли, без исключения, имеют максимальную угловую скорость на 1/3 throttle — будь то Headhunter или A-Wing. Как справедливо заметил наш редакционный эрудит Денис Гусаков, переносить в космос правила, распространяющиеся на атмосферные истребители, было делом довольно глупым.

Дизайнерский освенцим

LucasArts и Origin в свое время замечательнейшим образом определили два направления развития симуляторов — в первую очередь космических. Origin сделала ставку на насыщенную сюжетную линию, разветвленное дерево миссий и максимальное упрощение телодвижений, выполняемых игроком для успешного завершения задания. Со своей стороны, LucasArts предпочитала ограничивать поле боя одним единственным waypoint’ом, а также требовала стопроцентно идеального выполнения всех требований, излагаемых в брифинге, для продвижения к следующей миссии. Зато космическое сражение по версии LucasArts всегда было более насыщенным в плане неожиданных сюжетных ходов и непредвиденных осложнений, возникающих прямо в процессе выполнения задания.

Нынешний вариант X-Wing можно считать венцом логического развития концепции LucasArts. Дизайнеры фирмы не только максимально использовали богатый опыт серии, но и позаимствовали кое-что у Wing Commander. Теперь корабли X-Wing Alliance могут совершать гиперпространственные прыжки между navpoint’ами, они обзавелись турелями, могут совершать манипуляции с грузами. Никогда еще миссии симулятора не были столь сложными — как по своей структуре, так и по сложности их реализации. По сути дела, каждое задание в X-Wing Alliance может показаться маленькой самодостаточной военной кампанией. Так плохо это или хорошо? Начнем с того, что это долго. Alliance с ее 50 заданиями может стать для вас настоящим испытанием на долготерпение, усердие, усидчивость и множество других столь полезных в жизни качеств.

Итак, кампания линейна. Концепция сильно устаревшая и порочная с ног до головы. Авторы попытались сделать несколько легальных лазеек, ни одна из которых себя не оправдала. Три уровня сложности, официальный god mode, неиссякаемые запасы энергии ничуть не помогают в нелегком деле борьбы с плодами работы дизайнеров LucasArts. Кажется, они решили, что игрок умеет читать мысли. Так вот, они здорово промахнулись.

Пример первый. В одной из ранних миссий вы со своим сюжетным братом должны “отомстить подлым Viraxo”. В брифинге приводится как раз такая формулировка. Прыгаете в условленное место, долго практикуетесь в стрельбе и, наконец, встречаете врагов. Спустя ровно десять секунд на экране появляется уведомление о проваленном задании. Естественная реакция — удивление. На счетчике реального времени — 15 минут от начала миссии. Заново! Та же самая история. Еще раз? Но только взглянув на подсказку, предлагаемую авторами. Там полностью разжевываются все действия, которые необходимо выполнить. Оказывается, сразу после прибытия в конечный пункт на-

значения вы должны немедленно открыть огонь по одному (конкретному!) кораблю из восьми или десяти там присутствующих. В противном случае он бодро стартует и тем самым успешно проваливает вашу важную задачу. Заметьте, в ходе миссии никто и не думает сообщить вам, что происходит, что от вас хотят, и вообще, изменилась ли цель полета. Надписи на коммуникационном экране мелькают так быстро, что успеть их прочесть нет никакой возможности. Сплошная замадня! В хинтах же ничего не говорится о корабле охраны, который нападает на вас сразу после обстрела Viraxo. Вы же, будучи намертво замурованным в кабинке турели, просто не в состоянии уворачиваться от мощного огня истребителя. Реакция? Беспомощность, злоба, тонны нелицеприятных выражений. Спасибо, LucasArts.

Примеры энный, эн плюс первый и так далее следуют. Как авторы игры представляют себе уход от погони под постоянным лазерным и ракетным огнем с грузом на борту? Одно попадание в громадный ящик под брюхом – и миссия вылетает в трубу. Приходится экспериментировать, пытаться догадаться, где именно возникнет буй гиперпространственного прыжка – чтобы сначала доставить туда ящик. А когда появятся враги, быстро смыться с ним, успев ускользнуть от ракет. Минимум пять попыток по 10 минут каждая.

Три прыжка, на каждом из которых следует проинспектировать двадцать-двадцать пять контейнеров. Но если вы не успеете подбить вражеский транспорт при попытке стянуть один из ваших бесценных ящичков, вам придется заново обследовать все перечисленное. С самого начала, Ас. Минут двенадцать-пятнадцать за миссию.

Спасаем рядового Аззамина. Ну, вашу старшую сестренку, когда она решила поставить жучок на имперский спутник. Естественно, одно лишь попадание разрушит хрупкую конструкцию и отправит вас в самое начало миссии. Защищаться от маневренной космической пехоты, Tie Interceptor'ов и штурмового шатла приходится на простейшем транспорте YT-1300 с единственной носовой пушкой. Неподдающееся описанию количество попыток.

Особую пикантность заданиям добавляет специальная графа "должен выжить". Обычно с этими драгоценными объектами происходят самые нереальные вещи. Корабль-который-должен-вернуться врезается в базу и погибает; налетает на ваш корабль, выходя из прыжка, и погибает; наконец, подлетает слишком близко к Star Destroyer'у и – позорно дохнет. Вы уже думаете, что дело в шляпе, и предвкушаете новые приключения, как надпись "Victory" сменяется на "Failed".

Диагноз: слишком длинные, навороченные задания. Неочевидные для игрока решения, которые приходится принимать в течение нескольких секунд. Или дело провалено. Слишком много критически важных условий, каждое из которых должно быть выполнено в точности по замыслу авторов игры. К сожалению, люди не обладают коллективным разумом и не способны действовать по одному шаблону. А X-Wing Alliance, в свою очередь, демонстрирует отсутствие всякой гибкости, не позволяя игроку отступить ни шагу в сторону от предусмотренной схемы. Подобные деяния еще могут приниматься на приставках, но пользователи PC уже давненько привыкли к возможности выбора. В том числе и в играх.

Будет ли с нами Сила?

Если у вас, уважаемый читатель, избыток этой самой субстанции, то Alliance должен вам понравиться. Игрушка высосет из вас всю Силу, соки, плюс немного крови. Благо, заманить падкого на громкие имена пользователя ничего не стоит: в ход идет красивейшая графика, знаменитые корабли и, конечно, славный сюжет. А мы здесь, в офисе, в дартс поиграем. EXE





[5] Последние приготовления перед стартом. [6] Сейчас прольется чья-то кровь. Ура!

STAR WARS: X-WING ALLIANCE

РАЗРАБОТЧИК: Totally Games
ИЗДАТЕЛЬ: LucasArts

Ударное сочетание графики, сюжета и романтики уравновешивается исключительно занудными (временами) миссиями. Очевидно, старые дизайнеры LucasArts впали в маразм и пора набирать новых.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98, Pentium 200, 32 Мбайта RAM, 4x CD-ROM, DirectX 6

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Рекомендуются хотя бы PII-233, джойстик и 3D-акселератор.

СЛОЖНОСТЬ	высокая
ГРАФИКА	★★★★☆
МУЗЫКА	★★★★
ЗВУК	★★★★★
УПРАВЛЕНИЕ	★★★★
СЮЖЕТ	★★★★☆

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4.0



СТАЛЬНАЯ КРЫСА

LANDER

• Александр Вершинин •

НАШ ВЫБОР GAME.EXE КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Очередной ретроспективный показ марафонского фильма “Если наступит завтра” внезапно осенил вдохновением. Какой приключенческий эпос, какая чувственная романтика! Ловко миновать охрану и стянуть драгоценности — прямо как крохотный Hopper в последней миссии на Марсе. Желание непреодолимо: надо пойти и провернуть еще парочку дел на Красной Планете.



Какие ассоциации у вас вызывает название “Lander”? Если вы такой же древний, как развалюха ПэЖэ, то обязательно начнете бредить про Луну, острый недостаток топлива и сложность посадки на крохотную площадку в горах. Все это верно лишь отчасти. Потому что Lander вернулся — и на этот раз по-крупному.

Потенциальный хит

Psygnosis очень повезло с Lander. Игрушка удивительным образом смогла вобрать в себя лучшие черты далеко не последних хитов современности. Здесь и вышеупомянутый Lander, и Descent, и Privateer, и даже Thief: The Dark Project. Как можно совместить несовместимое? Точно так же, как доказать недоказуемое. Сейчас станет понятно.

За основу берем тот самый Lunar Lander. А конкретно, идею посадочного модуля, исследующего планеты солнечной системы. Вертикальный двигатель помогает удерживать высоту и передвигаться над поверхностью. Направление и скорость варьируется наклоном корабля относительно вектора нормы поверхности. Тот же вертолет, только космический. К тому же топлива смехотворно мало — а значит, приходится довольствоваться редкими импульсными корректировками курса и высоты. Звучит незамысловато, но на деле получается довольно сложно. И жутко интересно! Это не что иное, как постоянный, ежесекундный вызов вашему мастерству пилота. Чтобы управлять морпехом в DOOM или даже космическим кораблем в Wing Commander, особых рефлексов не требуется. Lander припаивает вас к джойстику, похищая все внимание игрока без остатка. Отвлекся, упал, ушибся, умер, начал все сначала. Не думаю, что кого-нибудь устроит частое повторение приведенной схемы.

Lunar Lander составляет лишь первый этап новой игры. Научитесь взлетать и приземляться, всегда держать дюзу направленной вниз, а не вверх, уклоняться от зенитного огня и предельно точно огибать выпрыгивающие из космической тьмы препятствия. Последнее умение приоритетно по одной причине: в игру включается Descent. Практически все миссии Lander так или иначе упекают несчастного пилота под землю: в пещеры, военные базы и даже инопланетные постройки. Не будучи способным удержать машину в пределах коридора, вы очень быстро расплющите ее о стены или потолок. Крохотный прожектор модуля дает как раз столько освещения, чтобы ваша интуиция смогла догадаться о характере следующего поворота. В отличие от бесконечных, ломающих голову лабиринтов Descent, их коллеги из Lander имеют гораздо более простую архитектуру. Ведь самой сложной задачей игрока всегда останется пилотирование его собственного корабля. Особенно, когда под грудой металлолома с моторчиком болтается ценный груз.

Sixteen Tons

Так вы еще не догадались? Главным оружием пилота посадочного модуля является вовсе не бластер и не ракеты, а футуристический аналог лебедки с крюком.





[1] Маленькому почтальону рады далеко не всегда. [2] Ни одна зенитка не достанет вас на высоте 10 метров. С-300 не в счет.

С помощью силового луча крохотный кораблик способен вытаскивать застрявшего поискового робота из марсианских пещер, аккуратно подкидывать электронную бомбу в мозг взбунтовавшегося компьютера, выносить только что упакованные для перевозки артефакты с археологических раскопок. Надо лишь прорваться сквозь систему охраны, на лету подхватить лучом беззащитный груз и взмыть в воздух, затеряться в лабиринтах, будучи отягощенным драгоценной гирькой, не уступающей по своему весу вашему кораблику. Сложность полета мгновенно утраивается. Согласно законам проклятой физики, вы начинаете чувствовать себя чугунным шаром в конструкции рукоять-цепь-шар, также называемой булава. Ненавистная бандероль, намертво вцепившаяся в силовой луч, наматывается на сталактиты и сталагмиты, не дает быстро уйти от прицельного огня зениток и вообще заставляет маломощный ракетный движок корабля кушать топливо, как молочный коктейль в баре. Зато если вы смогли найти выход из подземелья, у вас хватило топлива, брони и упорства, чувствуете себя настоящим асом. Не просто удачливым пилотом, а мастером высшей пробы.





А вот вам и Thief в обнимку с Privateer. Согласно сюжету, вы являетесь наемником, космическим таксистом, готовым продать свои услуги за приличный гонорар. Так вы оказываетесь впутанным в сложный клубок взаимоотношений двух крупных частных корпораций, тайной полиции, мафиозной семьи и даже воинствующей религиозной секты. Каждая организация стремится получить вас в свое распоряжение — сегодня вы воруете новейшее оружие с полицейского склада, а завтра наносите ответный удар по вчерашним работодателям. Миссии оригинальны, несмотря на неизбежность одной и той же схемы действий: проникнуть, доставить по назначению груз или умыкнуть его, смыться под шумок, пока все сооружение не взлетело на воздух или его хозяева не обиделись на вашу персону слишком сильно. Романтическая жизнь космического наемника Privateer и требующие предельного внимания задания Thief. Очень удачное сочетание! Со временем миссии становятся все более интересными. В одной из них вам приходится сопровождать группу бронетехники в налете на тяжело охраняемый склад. В течение всей миссии вашей задачей является поддержка головного транспорта с воздуха — подавление вражеских огневых точек, деактивация всевозможных каверзных ловушек. Полное ощущение работы с напарником. Кто бы мог подумать, что из столь скромных ресурсов можно собирать такие разные, нестандартные миссии?

А девушки потом

Разумеется, способы околдовывания игрока на этом не заканчиваются. У человека всегда должен быть стимул, перспективы роста. Стандартным приемом, который используется в подобных ситуациях, является дерево upgrade'ов. Lander, не стесняясь, с самой первой миссии демонстрирует вам весь ассортимент товаров: пять кораблей, один лучше другого. Каждый последующий модуль обладает более широкими возможностями для кастомизации и тюнинга. Купив игрушку подороже, пилот сможет навесить на нее больше оружия, брони и дополнительного оборудования. Не стоит и говорить, что дорогие корабли имеют на борту больше топлива и мощные двигатели, открывающие все новые просторы для настоящего аса. Красивые обводы пока недосягаемых для вас lander'ов заставляют лихорадочно проглатывать задания, экономить на топливе и броне, словом, показывать чудеса пилотажа.



[3] — Используй Силу, Люк!
— Что, прямо здесь?

В Lander очень приятно играть и по другой причине. Все (буквально!) находится в ваших руках. Игра заканчивается лишь когда иссякнет топливо или броня — что зависит только от вашего умения эффективно пилотировать модуль. Прочим приходится натравливать на несчастного игрока толпы врагов, искусственно балансировать соотношение сил, придумывать неправдоподобные ситуации. Авторам Lander практически не приходится заниматься подобными глупостями. Архитектура этапа является достаточным испытанием сама по себе. Вспомните, ведь в Lunar Lander менялись лишь ландшафт и место посадки. А дальше полная импровизация. Свободный полет. EXE

LANDER

РАЗРАБОТЧИК Psygnosis
ИЗДАТЕЛЬ Psygnosis

Очаровательная, очень оригинальная игра. Полная свобода, полет, топлива не хватает, броня пробита, а чертовым землетрясением завалило единственный выход! Добро пожаловать в солнечную систему, пилот.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98, Pentium 200, 32 Мбайта RAM, 4x CD-ROM, Direct3D или Glide

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Джойстик с тремя осями свободы просто необходим. Без него дело — труба.

СЛОЖНОСТЬ высокая
ГРАФИКА ★★★★☆
МУЗЫКА ★★★☆
ЗВУК ★★★★★
УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★
СЮЖЕТ ★★★★☆

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4.5

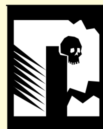


ВОЗДАЯНИЕ НЕИЗБЕЖНО

Mission Pack
WAGES OF SiN

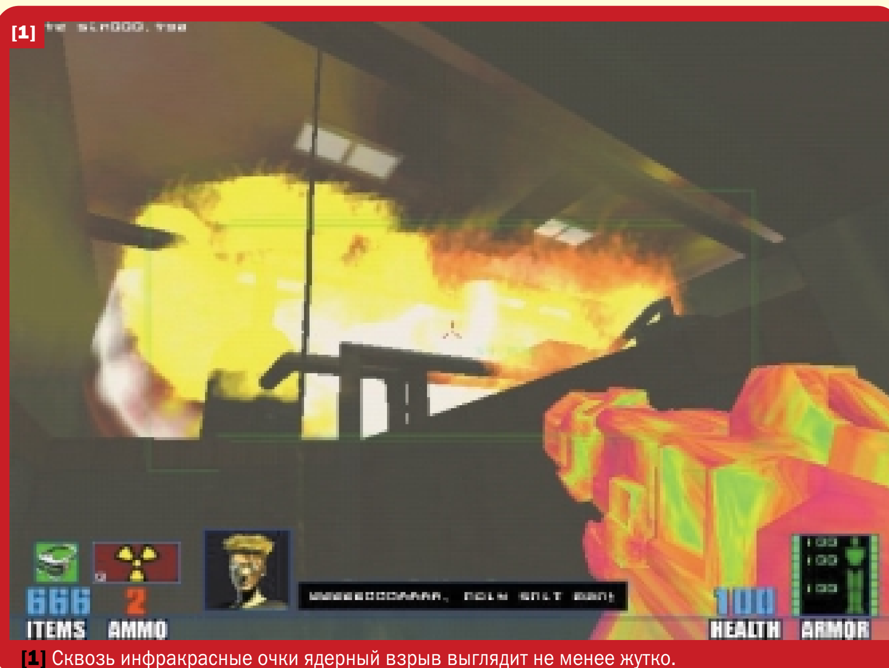
•Господин ПэЖэ•

По Библии, возмездие за грехи (а именно так и переводится название Mission Pack'а к старику SiN'у) — это смерть. Что просили — то и получили. SiN, несмотря на очень хорошую идею и умелую реализацию, почти провалился из-за одного-единственного греха: программистских ошибок. Играть было просто невозможно. Сейчас перед нами вторая инкарнация. Хватит ли ее усилий, чтобы вернуть SiN его заслуженное место на пьедестале?



После трагической и безвременной гибели душки Элексис (впрочем, почему же гибели? госпожа Синклер, похоже, бессмертна) выяснилось, что свято место пусто не бывает, а дело борьбы за окончательную зачистку Фрипорта от людей живо и процветает. На почетный пост отца всех мутантов самовыдвинулся Джанни Манеро. Как легко понять из одного имени, с этим крутейшим мафиози лучше не связываться. А уж если связался, то идти до конца, пока его подручные в строгих черных костюмах не опомнились и не отправились сами на охоту за тобой.

Наш старый знакомый Джон Блейд с верным дружком Джей-Си снова развлекаются, как умеют, а именно отправляют на тот свет всех, кто встретится. Обновились декорации, стреляющие игрушки, злобные враги, но главное – атмосфера SiN – осталось неизменным. Молодая команда "2015 Inc." отработала очень удачно, не посрамив создателей оригинальной игры.



[1] Сквозь инфракрасные очки ядерный взрыв выглядит не менее жутко.

Новинки

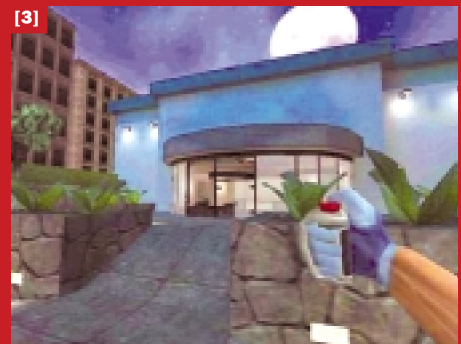
17 новых миссий, 12 видов врагов (а также четыре одушевленных персонажа и два больших босса в конце эпизодов), 7 видов оружия (в дефматче налицо даже управляемая ракета, а огнемет, качество изготовления какового лично я считаю основным тестом на "интересность" игры, получился одним из лучших за последнее время). Вообще, в области оружия "2015" развлеклась от души, хотя явно при этом "тянула" его из других игр, а не создавала сама. Concussion Gun, к примеру, – это же из старой модификации к Quake, уж не помню, как он тогда назывался, но суть была та же: мощный поток чего-то, отбрасывающий все вокруг в стороны. То же самое относится и к Plasma Bow, и к IP36, да и ко всему остальному... Shogo, Turok 2, кто только не пострадал... Нет, не подумайте, что я начну укорять "2015" в том, что shotgun тоже кто-то использовал, но всему должен быть предел.

Интеллект монстров лично меня весьма впечатлил. Нет, на Эйнштейна они пока не тянут и играть с тобой в шахматы не соглашаются, но под выстрелы лезут не нагло, а умно, не предсказуемо, а неожиданно, короче, вежливо намекают, что платят им не только за смерть, но и за сопротивление до наступления оной. Могут и убежать, и спрятаться за угол (самое любопытное, что хваленая мудрость спецназовцев в Half-Life лично мне показалась куда более надуманной, чем поведение здешних мутантов и мафиози), и пригнуться, а уж если прыгают – то так, чтобы по ним сложнее было попасть.

Веревки. Казалось бы, пустячок, по сути – просто лестница, хотя и гибкая, а сколько удовольствия! Чувствуешь себя Тарзаном, когда как следует раскачаешься на одной из них и запрыгнешь куда-нибудь, где тебя не ждут... А на некоторых уровнях, кстати, не рекомендуется стрелять – то экспонат в музее повредишь, то секьюрити на тебя среагирует...

Сетевая игра, кстати, тоже претерпела (или, наоборот, приняла с немалым удовольствием) немало изменений. Начиная с забавных мелочей (апг-





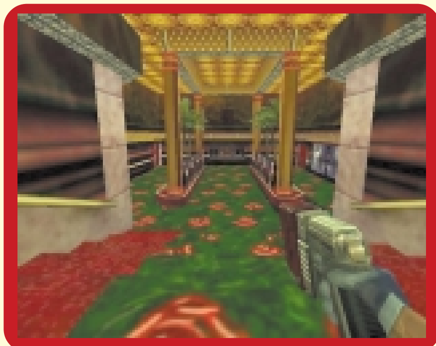
[2] Четыре ракеты — здравствуй, старина BullGut!
[3] SiN славен своими уровнями. И Wages of SiN от него не отстает.

рейды оружия и патронов, например) и плавно переходя в весьма странные области – например, целых четыре уровня предназначены для битв на летающих мотоциклах (назовем их ховербайками, ладно, чтобы соответствовать оригинальному названию). Ховербайк – это весьма сильная штука, точь-в-точь из “Звездных войн”.

Атмосфера

Опыт Half-Life показал, что народ любит и ценит игры, где есть сильный эффект присутствия, где легко и приятно верить, что это не кучка пикселей на экране расправляется с другими кучками, а ты сам, обвешанный оружием и закованный в броню, пробираешься по темным коридорам.

И сам SiN, и его продолжение всем этим в полной мере обладают. Лично для меня установка Wages of SiN явилась поводом пройти наконец SiN с начала и до конца (дело в том, что в комплекте mission pack’а поставляется апдейт SiN до версии 1.3, где практически все баги выловлены). И, когда SiN пройден, а хочется еще, Wages дают как раз то, что нужно. То есть больше и лучше, но того же самого.



По-прежнему все вокруг очень интерактивное, причем в хорошем смысле: не надо вертеть бесконечные колесики и дергать рычаги, чтобы открыть какую-нибудь ловушку, все просто и натурально. То дверь надо с компьютерной консоли открыть, то погрузочным захватом вместо оружия воспользоваться, то еще что... Да и сами уровни очень “натуральные”. То есть ни на секунду не возникает сомнений в том, кто ты и что здесь делаешь. А это дорогого стоит.

Подарки

Легко заметить, что на скриншотах нет боссов. Глубоко сознательно нет – не хочу портить удовольствие, скажу только, что первый сп<censored>... Тьфу, в смысле, украден из Unreal, а второй – вообще “мужик в пинжаке”. Но зато в каком... Короче, звери по смыслу не выдающиеся, без новых идей, но вполне приемлемые в качестве соперников. Скажу еще, что боссы – весьма крутые создания, и выжить очень и очень непросто. Так что не удержусь – помогу страждущим. Остальные дальше не читают – кроме читов, ничего больше не будет.

Карл Глейв (Carl “General WarT” Glave) не так давно поделился с миром информацией о секретных видах оружия, заботливо зашитых в Wages of Sin. Как пишет Карл, “все началось со специальной добавки к stinger’у для ускоренного тестирования боссов, а закончилось созданием целых пяти “злобных” версий новых типов вооружения. Вот они: EvilStingerPack, EvilPlasmaBow, EvilFlamethrower, EvilConcussionGun и EvilIP36. Можно делать /give <имя_оружия>, как и для обычных, а можно и сделать /give evil, тогда дадут сразу все, и в качестве бонуса массу любопытных штучек.

А если совсем застряли – загляните на www.ritualistic.com/features/wos_walkthrough.html, там для каждого уровня записана “демка” его прохождения (впрочем, с включенным бессмертием, так что на красивую игру не надейтесь, рассматривайте этот набор именно как традиционное “полное прохождение”, только записанное не на бумаге, а в таком необычном виде). EXE

Mission Pack
WAGES OF SiN

РАЗРАБОТЧИК 2015 Inc.
ИЗДАТЕЛЬ Activision

Таким должен был быть SiN с самого начала. Вычищены все ошибки (во всяком случае все ошибки, мешавшие играть), отлично продолжен сюжет, уровни и оружие сбалансированы как надо.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98, Pentium 166 (рек. Pentium II), 32 Мбайта RAM (рек. 64), 4x CD-ROM (рек. 12), SVGA (1 Мбайт), DirectX

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Рекомендуется OpenGL-ускоритель
Требуется установленная версия SiN
Официальная Интернет-страница игры: www4.activision.com/games/sinmp1/

СЛОЖНОСТЬ	средняя
ГРАФИКА	★★★★
МУЗЫКА	используется музыка SiN
ЗВУК	★★★★☆
УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★
СЮЖЕТ	★★★★★

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4.5



ТОНКАЯ И КРАСНАЯ

REDLINE

•FRAG Сибирский•

А ведь они могли это сделать... Честно, могли! Постапокалипсический гангстерский боевик о фантасмагорических городах и пустошах, о кострах горящих нефтяных вышек и бензовозов вокруг осажденных лагерей, о багги, джипах, трициклах и ховеркрафтах, о бандюгах, развлекающихся расстрелами повешенных на столбах пленных, и рейнджерах со снайперскими винтовками...



а, в достойных уважения традициях Interstate '76 и "Безумного Макса", с пехотной частью, чем-то напоминающей MDK от первого лица, на огромных открытых пространствах, в безумном буйстве спецэффектов, не уступающем Incoming'у. И в лучших моментах Redline все это присутствует – да еще как! Но в остальном... В остальном приходится прилагать немалые усилия, чтобы не запаковать диск с игрой в пакет с надписью "ДОРОГОМУ БИЛЛУ" и не отправить куда следует, как орудие идеологической диверсии. В знак протеста.

Смерть шестеркам!

Прежде всего я не верю, что речь в Redline идет о бандитских войнах, что бы там ни утверждали сюжетные синопсисы и катехизисы. Главная якобы группировка – Компания, жизнь которой довольно подробно отражена в изобильных брифингах, где внушительный темнокожий джентльмен в полном облачении боевого водолаза выдает сомнительные рекомендации. Такого рода люди должны инструктировать, а не советовать! Хоть и обретается Компания, как положено, на старом стадионе, но напоминает что угодно, скажем, профсоюзную ассоциацию космических сварщиков, но не лихое преступное сообщество, известно как именуемое в простонародье.

Ролики выполнены на игровом "движке", но им явно недостает стиля и бандитского шика Interstate. Отсутствие того и другого заставляет самые крутые эпизоды с прорывом бронированного ховеркрафта через дорожный блок Компании или с багги Красных Шестерок, залетающими через стены в лагерь противника и устраивающими там настоящую мясорубку, казаться сценами из грошового комикса.

Участвуют в веселье Красные Шестерки – главные злодеи, краснорожие монстры в шипастых доспехах, им самое место в SiN'е; Храмовики – утыканные гвоздями товарищи с религиозным уклоном; Прокаженные – само собой, полуразложившиеся скелетоны с прицелами а-ля "Универсальный солдат". Комикс про приключения Человека-сенокосилки, да и только.

Мир колизеев

Впрочем, во всех шестнадцати "мирах" Redline (вообще-то, это просто последовательности фиксированных коротких миссий) наблюдается некоторое единство вкуса. Это арены – огромные гладиаторские ристалища, соединенные немногочисленными недлинными переходами. Замаскированы они то под развалины города, то под взлетное поле, то под готический храм или горные каньоны. Но какая, собственно, разница, перемещаешься ты от миссии к миссии по подземным изогнутым туннелям, коридорам с массивными бронированными воротами, отрезкам пустынного шоссе или городским улицам? Основные сражения неминуемо произойдут на большом, отрезанном от внешнего мира пространстве (чаще всего под открытым небом), может быть, и не похожим на римский Колизей, но предназначенным для той же цели. Да и

[1]



[1] Чем не сцена из "Франкенштейна"?





[2] Ностальджи по Interstate '76...
[3] Уникальный кадр, не пропустите! Циркулярка на что-то сгодилась.

задания настолько пустяковые, что подчас кажутся лишь поводом для проведения очередного гладиаторского боя: то уничтожаешь передатчики, от которых энергия идет на вышку основного трансмиттера, а потом и само устройство (трансмиттер вонзается прямо в полное ядовитых газов небо, огромный и неприступный, по центру главной арены, и изумительно сияющие силовые потоки тянутся к нему со всех сторон); то на взлетном поле захватываешь пару легковоспламеняющихся бензовозов и с их помощью подрываешь ворота ангара, а потом за ограниченное время расстреливаешь транспортный самолет; то запускаешь в сердце реактора начиненное взрывчаткой авто, выбросившись из него на полном ходу; то защищаешь Компанию от нападения посредством банальнейшего захвата сторожевой турели и отстрела беспорядочно кружащих по территории базы машин. Прямо Incoming на колесах...

Общая атмосфера: кроваво-красные или бледно-желтые переливы окрашенного фтором и сжатым аргоном неба, на его фоне – нефтяные вышки, диспетчерские башни (идеальная снайперская точка, если выбить остекление), загадочного назначения сооружения с синеватым отливом лучей прожекторов; на пустошах и бездорожье – тонкое и высокое пламя костров, рекламные плакаты у шоссе с изображением улыбающихся людей в газовых масках, яркие мишени на груди у пришпиленных к столбам трупов – впечатляет, ничего не скажешь.

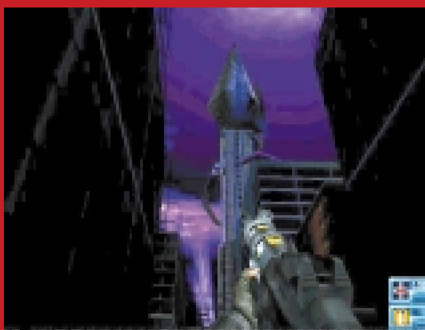
Бей тамплиеров!

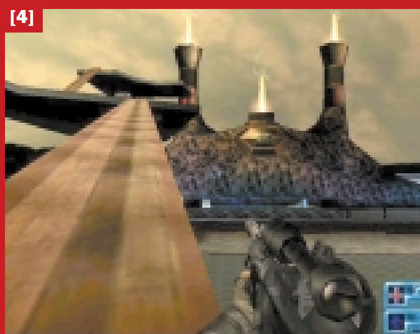
В частной собственности каждой из четырех банд ровно по четыре средства передвижения. Если говорить не о мультиплейере (о нем – позднее), то миссии приходится начинать с одной из машин Компании. Их фирменный девайс – зловещий черный фургон, сияющий хромированными колпаками колес и торчащими по бокам от кабины стволами пулеметов Гэтлинга. Пусковая установка для самонаводящихся ракет на его крыше – едва ли не самое эффективное орудие уничтожения Redline. Ближе к финалу на сцену выйдет тяжелый, не менее черный "Хаммер", стонущий под тяжестью аж четырех ракетных установок. Гвоздем программы в этом случае будут ни больше ни меньше как "сайдвиндеры".

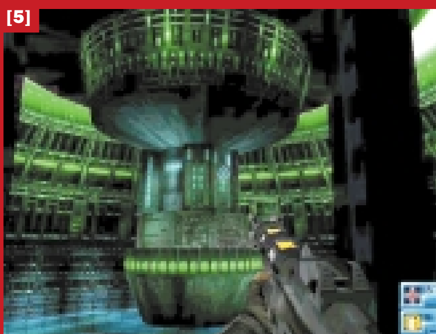
Впрочем, остальная техника не так уж труднодоступна. Активное использование импульсных снарядов в пешем виде позволяет к чертям вышвырнуть из кабины зверского вида образину, сесть на его место и вдоволь покататься, к примеру, на легковушках с форсированным двигателем из арсенала Храмовиков, оснащенных энергетическими мортирами, шестиствольными пулеметами "Вулкан" и установками Psi-flare HS Salvo. Но мой личный хит-парад уверенно возглавляет небольшой трицикл Прокаженных с укрепленным спереди огромным шотганом.

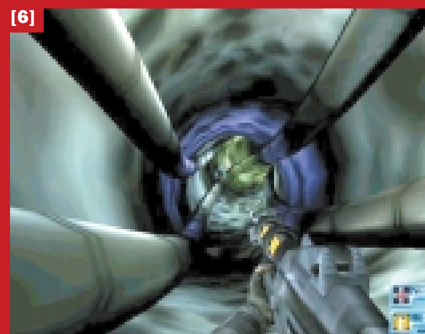
Автомобили гениально смотрятся "на природе", в живой обстановке. Набираешь скорость между упирающимися в электрическое небо темными остовами небоскребов, едва успевая следить за извивами желтых указательных стрелок – единственным ориентиром на пути к очередной арене, – а вражеские фургоны блокируют улицы, легковушки несутся вослед, очереди трассирующих и шальные ракетульки в капусту крошат случайных пехотинцев. Из-за шокирующего количества вспышек энергии и клубящегося пламени взрывов, из которого черные обугленные каркасы машин взлетают вверх, приходится игнорировать "вид из кабины" (а он сделан очень даже пристойно: головой можно крутить во все стороны, любуясь руками на вертящемся руле или целясь в гада, что маячит в левом окне) и пользовать несерьезный "вид сзади". Но все равно, когда горящий бензовоз врезается в ворота, чувствуешь себя дорожным воином Максом; когда над твоей головой с трамплина проскакивает пара воющих двигателями багги, чувствуешь себя дорожным воином Максом; когда ведешь последний бой с суперховером главаря Красных Шестерок посреди долины, усеянной горящей техникой, чувствуешь себя... да, вы поняли. Эта часть Redline не поддается критике.











[4] Наверх со снайперской винтовкой. **[5]** Хочется верить... **[6]** В логове.

Конец прокаженным!

Вас обманули, никакой пехотной войны в Redline нет! Любой, кто вышел из машины, – труп; с каждым метром, что отделяет вас от заветной дверцы, вы все дальше заплываете во владения мистера Харона. Один небрежный поворот колес проносящегося со всей дури Прокаженного отделяет от быстрого и безболезненного перехода в мир иной. А ну, живо назад!

Иногда безопасную кабину заставляют покинуть насильно – ну, чтобы войти во внутренности стадиона, подняться на диспетчерскую вышку аэропорта, спуститься в логово пришельцев под упавшей летающей тарелкой... Ага, и сюда добрались маленькие зеленые. Пожалуй, эти жутковатые туннели, выглядящие гибридом Half-Life, Unreal и Turok 2, – единственное место, где реально используются все аспекты чудо-машинки-трансформера, выполняющей, как мы помним, функции шотгана, шестиствольного пулемета, ракетницы и снайперской винтовки. Сказать про интеллект двуногих противников "очень тупой" – значит, сделать ему немалый комплимент. Их два вида: "мишени обыкновенные" и "мишени ходячие". Первые хоть как-то оправдывают свое существование, стоя стоймя на проезжей части и добавляя острых ощущений при проезде сквозь них на чем-нибудь быстром и тяжелом. Они стоят и стреляют, чаще всего в пустоту, до тех пор, пока выстрел из шотгана их не уложит (падают они точь-в-точь как пробитая пулей картонка). Вторые – чаще всего поздоровее первых и с бОльшим оружейным потенциалом – радостно несутся навстречу вашей циркулярной пиле. Отрезаем верхнюю часть туловища – ноги продолжают бежать. Педестрианы из первой "Кармы" были опаснее, честное слово!

Безколесные подвиги откровенно убоги. Если остался без машины в мультиплейере, то в ход идут исключительно гаусс-ган, из которого палишь не целясь, наудачу, и упомянутая EMP missile, вышвыривающая водителей. Одним выстрелом из нее можно без труда тормознуть две-три машины – выбирай любую! Раз уж заговорили о многопользовательском режиме: командный дефматч пусть каждый представляет себе в меру своей испорченности, а о Capture The Flag скажу пару ласковых. Под этот вид спорта имеются две арены, участвуют только две банды – Компания и Шестерки. Нынешний владелец флага обозначается дымом – синим или красным – и стоит ему добраться до приличного драндулета, как остановить парня на всем протяжении огромной арены не сможет никто, кроме разве что везучего снайпера или энтузиаста-любителя ракет EMP. Обещанного в бета-версии Team Fortress'а нет. Совершенно мерзкая, подлая и бесчестная штука – орудийные турели с самонаводящимися ракетами или совершенно непристойными по мощности энергетическими пушками. "Турельщики", вы хуже кемперов! Умрите!



Обидно, черт возьми... С такой графикой и доводящими до умопомрачения автомобильными трюками/спецэффектами Redline мог с легкостью стать стопроцентным шедевром. Но несбалансированность, отсутствие стыковки между классной машинной и вялой пехотной частями и какая-то несерьезная легковесность аркадных миссий, похоже, закрывают сей светлый путь. Не последнюю роль при этом играет довольно-таки шизофренический набор оружия, из всего хаоса которого реально используются от силы два-три вида, те, что самонаводящиеся, и неубедительный мультиплейер. А что касается бандитской лирики... лучше уж гляньте Kingpin. EXE

REDLINE

РАЗРАБОТЧИК Beyond Games

ИЗДАТЕЛЬ Accolade

Нет, это не Interstate-киллер... Вы не поверите, насколько хорошо кое-что из того, что есть в Redline, и как нелегко до этого "кое-чего" добраться.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98, Pentium 200 или AMD K6 200 (рек. Pentium II или AMD K6-2), 32 Мбайта RAM (рек. 64), видеокарта с поддержкой Direct-3D, DirectX 6.0+

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Рекомендуется 3D-акселератор (8 Мбайт)
100 Мбайт на HDD

СЛОЖНОСТЬ средняя
ГРАФИКА ★★★★☆
МУЗЫКА ★★★☆
ЗВУК ★★★★
УПРАВЛЕНИЕ ★★★★
СЮЖЕТ ★★☆

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4.0

ЗОМБИ СНАРУЖИ, INTEL ВНУТРИ



ЛИЧНОЕ ДЕЛО

АЛЕКСАНДРА ВЕРШИНИНА

Когда мы переселимся в онлайн?



Время еще есть, и я спокойно могу разводить болтовню, по большому счету ни за что не отвечая и не опасаясь за последствия. Коробочка с Everquest пока так и не добралась до редакции, и, убивая время в ожидании этого новомодного чуда, я, как киллер со стажем, провожу предварительное изучение предмета.



онимаете ли, выращивать маленького виртуального Скарика в онлайновом мире и одновременно философствовать на тему разумности (или нормальности) такого времяпрепровождения было бы не очень удобно. Не слишком этично, не очень честно – не хочется уподобляться тем деятелям, которые судились с Origin из-за невозможности игры в UO, в то же самое время продолжая в нее активно рубиться. Очень глупая ситуация.

Артподготовка

В общем, сейчас или никогда. Индустрия как раз находится на пороге очередного витка развития: чисто онлайновые игры могут стать новым – и очень перспективным – направлением отрасли. Вроде эры сетевых режимов, эры 3Dfx и даже эры игр на CD-ROM (которая никак отчего-то не может закончиться. Эй, DVD!). А с другой стороны, online может навсегда остаться в зачаточном состоянии, в котором, собственно, и пребывает уже солидное количество времени.

Заметьте, речь не идет о бесчисленных MUD'ах, которые стали, быть может, первыми компьютерными играми. Они были, есть и будут. Им не хватает массовости, раскрученности "графических MUD", вовсе необязательно рассчитанных на ролевых игроков. Realm и Meredian 59 в рассмотрении не участвуют, они слишком непривлекательны для толпы. А вот Ultima Online действительно смогла отхватить титул Первой Онлайновой РПГ, открыв новые горизонты как перед пользователями, так и перед разработчиками. Было бы наивным забывать, что игровая индустрия, как и все прочие, призвана обеспечивать финансами авторов и продавцов, в то время как развлекается только потребитель. Думаю, нынешний бум онлайновых РПГ во многом обязан фирме Origin, не побоявшейся даже самой ужасной для западного разработчика кары – глубокой неприязни со стороны СМИ.

Итак, мы располагаем опытом игры в UO, первыми отзывами о вышедшей 16 апреля Everquest и общими описаниями грядущих онлайновых монстров вроде Asheron's Call или Middle Earth.

Апрельские тезисы

Тезис первый: онлайновые ролевики требуют диких затрат времени. Они съедают гораздо больше человекочасов, чем любая другая ролевая игра и даже все релизы за год, вместе взятые. Почему? Дерево ответов вет-







[1] Вчера: Ultima Online смогла побороть не только лаг и читеров, но даже выиграть судебный иск. **[2]** Сегодня: Everquest идет по стопам старушки UO. Но станет ли игра столь же успешной? **[3]** Завтра: к состязаниям присоединяется великая Microsoft с проектом Asheron's Call. Борьба, скорее всего, развернется лишь между столь похожими EQ и AC.

вится. Самый очевидный и неутешительный для пользователя ответ: хозяевам это выгодно. В отличие от обычных продуктов чисто онлайновые образцы умудряются взыскать с человека не только "коробочные" деньги, но и постоянные членские взносы. Простая арифметика показывает, что со своих 100000 подданных Origin собирает миллион долларов в месяц. И это после пяти миллионов за коробки! Специфика игрового бизнеса – в одноразовом использовании продукта, а онлайновые творцы умудряются еще долго получать дивиденды от давно уже выложенного на полки проекта. Если вам это не греет душу, то вы либо арабский шейх, либо известный пират, посылавший к черту деньги и требовавший бумаги Флинта. А Origin очень даже в восторге от улова и даже объявила об окончательном уходе в онлайновый бизнес. Очевидно, большим боссам фирмы никто и никогда не рассказывал о типичном человеческом пороке, носящем гордое имя "жадность".

Со стороны попавшего в волчий капкан игрока тоже возникают ответные чувства. Самые сильные перегрызают себе лапы и убегают в лес. Оставшиеся приклеиваются к мониторам, пускают корни, обрастают мхом. Средневековые зомби вернулись в конце 20 века – и на этот раз вернулись всерьез. Я был там и знаю, о чем говорю. Просыпаешься с мыслью о работе. То есть пора копать. Процесс добычи руды укрепляет виртуальное тело и наполняет кошелек. От незнакомцев надо прятаться, никому нельзя доверять. Ключи от дома держать в банке, опасаться мошенников и не забывать убирать трап яхты. Нет ничего лучше, когда игра приносит радость и удовлетворение. Но если потеря виртуальной штуки баксов или смерть кучки пикселей в бою вызывает настоящее человеческое горе (ибо в несуществующие пожитки был вложен самый настоящий труд)... Нет, такой хоккей нам не нужен. Переселиться в виртуальный сказочный мир и жить в нем я не пожелаю даже врагу. Хотя... специально для Саддама я сделал бы "Iraq Online", а Клинтона одарил бы страной "Klinton Earth", населенной исключительно покладистыми толстыми NPC-дамами и коварными NPC-диктаторами, слезно умоляющими любого проходящего мимо миротворца быть подвергнутыми непрекращающимся массированным бомбежкам.

Тезис второй: Интернет пока слабоват для серьезных игровых проектов. Несчастная EQ уже успела получить обидное прозвище Neverquest – спустя всего неделю после релиза. Причина заключалась в неожиданных проблемах одного из провайдеров, по странному совпадению приуроченных как раз к сроку выхода игры. Вы будете смеяться, но здесь может попахивать промышленным шпионажем. Или даже саботажем. Или 989 Studios (кстати, уже устаревшее название) просто не потрудилась погонять линии и серверы с достаточной нагрузкой. Через полторы недели связь была полностью восстановлена, но начальное впечатление от Everquest было капитальным образом испорчено. И все же – Origin злится: UO буквально своим телом проложила дорогу Everquest. Как известно, последняя получила 99% крайне положительных рецензий, в то время как UO была официальным врагом номер один для любого пользователя.

Расцвет онлайновых игр может задержаться еще на несколько лет из-за примитивных коммуникационных технологий, находящихся в распоряжении конечного пользователя, игрока. Уже с самого начала игры приходится делать, ориентируясь на бесчисленные обрывы связи, потерю пакетов и элементарный лаг. Поэтому недовольные боевой системой Everquest (бой предельно прост – кликнув на врага, вы наблюдаете за процессом борьбы, в ожидании победы или поражения) получают справедливый ответ: лучшего алгоритма пока не существует. Компьютер сам просчитывает физические данные героя, скорость его удара, способность парировать выпады противника и так далее. Такому сражению лаг помешать в принципе не сможет. Конечно, вы не сможете вовремя убежать, если дело идет к поражению, но по крайней мере у обладателей T3 нет преимуществ перед рыцарями модема и телефона.

Третий тезис, самый обожаемый западными журналистами. Речь идет о переносе человеческих взаимоотношений в виртуальный мир. Здесь наблюдается забавный парадокс. Допустим, люди действительно хотят убегать в онлайновый мир, как правило, умышленно непохожий на грубую реальность бытия, чтобы отвлечься от житейских проблем, забот, несчастий. Так вот: вместо ожидаемого от игрока "ролевого" поведения в большинстве случаев мы сталкиваемся с совершенно обычными, земными повадками, будь то склонность обмануть, оскорбить, подставить ближнего или даже убить. Пока что "плохиши" неизменно побеждали "верующих". Diablo стала символом программной уязвимости, а Origin пришлось ввести в UO полицейские порядки, чтобы хоть немного утихомирить воинствующее невежество cheat'еров. Вопрос "хотите ли вы играть в онлайне?" заменяется на "хотите ли вы играть с такими людьми?" Многие отказываются.

Да-да-нет-да

Уф! Колонка получилась серьезной, а задумывалась... Меня оправдывает лишь одно сокровенное знание. РПГ – вещь серьезная, а оторваться можно на беззаботных овечках из ПэЖэ-стада. Что касается онлайновых игр, то выбор в частности зависит и от вас, уважаемый читатель. Поддержка долларом поможет Origin и ей подобным запустить новый игровой конвейер.

Только решите, 1) хочется ли вам тратить на игры больше денег, а главное – времени (жизнь у вас, предположительно, одна) и 2) хочется ли вам стать завзятым зомби уже к началу нового века...

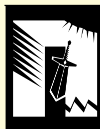


ОБАЯТЕЛЬНЫЙ САЛАТ

SILVER



Уважаемые коллеги, наш сегодняшний "Выбор" поразит вас своей "неролевитостью". Он аркаден, как сама Diablo, не менее ширпотребен, чем Final Fantasy, — словом, собрал в себе все худшие качества, которые только может найти ценитель в современной RPG. Но, черт побери, Silver обладает бесовским обаянием!



Просыпавшийся на наши головы моросящий дождик продуктов французской Infogrames принес с собой и Silver, проект, до сих пор получивший смехотворно малое внимание со стороны игровой прессы. Большинство изданий реагировали вяло: "Кажется, RPG". Согласитесь, удивительно равнодушное отношение к игре, которая была пройдена вашим меланхолично-покорным слугой до самого конца (!) за пару весьма насыщенных дней — взахлеб, с жуткими воплями и неизменным удовольствием.

Спросят: кто ты?

Ответь им: салат из всякой всячины. В Silver положили кусочки Diablo (почти полностью мышиное управление и мрачная музыка), ароматные ломтики Little Big Adventure (легкий, почти фарсовый сюжет, система локейшенов и многое другое), вкусные боевые приемчики Alone in the Dark и, наконец, обыкновенную ролевую привычку питаться всякой всячиной как только героев начинают сильно избивать. Добавьте в это месиво абсолютно безотносительную, шитую белыми нитками систему классового возмужания героев и вы получите очень отдаленное, базовое представление о Silver. На самом же деле игра предельно проста. Проходить ее гораздо легче, чем прочесть список ее достоинств со всеми регалиями.

Время и место: далекое сказочное королевство, где царит традиционное вечное средневековье и почитается магия. В роли абсолютного злодея — мистер Silver, серьезный маг, поклонник некоего недоброго божества, делу воскрешения которого посвятил всю сознательную жизнь. Кроме того, главзлобнегодяй коллекционирует красивых женщин (ну, в этом увлечении его сложно упрекнуть). Конфликт разгорается как раз в момент изъятия у главного положительного героя его жены, очаровательной брюнетки. Конфискация проходит под мудрым руководством мистера Fuge'a, замглавзлобнегодяя. Сия операция в известной мере расстраивает наше альтер-эго, кстати, носящее вполне библейское имя David (Давид, разумеется). Ополовиненные мужики собираются отдельной тусовкой и провозглашают себя повстанцами. Впрочем, главная цель движения, то есть возвращение любимых жен, вскоре сменяется более глобальной идеей. А именно необходимостью уничтожить серебряного идолопоклонника, пока он не протащил своего крылатого парнокопытного господина в измерение нормальных людей.



[1] Начало игры. Женовоз у пристани.

Ренессанс французского софтостроения

Финальная битва состоится лишь тогда, когда вы найдете все восемь волшебных кристаллов, каждый из которых обеспечивает владельцу власть над той или иной сферой магии. Для этого придется изрядно побегать. Мир Silver состоит из нескольких тематических островков, носящих вполне говорящие названия: Rain, Winter, Haven. Вот и догадайтесь, какие именно осадки предпочитают жители города Rain? Мудро пользуясь накоплен-

• Александр Вершинин •



ным с годами опытом, Infogrames снова запустила своих персонажей на пререндеренные задники. Но как они выполнены! Высший класс. Очень стильно, атмосферно и, что главное, выдерживая временные рамки – то есть не вылезая за пределы столь дорогого каждому ролевику средневековья. Рисованный бэкграунд не менее искусно сочетается со своеобразной манерой исполнения полигональных моделей героев игры. Словом, отторжения тканей не наблюдается.

Уже давненько перешедшие от спрайтов к полигонам французы все никак не могли смириться с победным шествием американской железяки "3Dfx". Наконец они сдались на милость победителя. Silver уже блистает как достойным количеством fps, так и замечательными спецэффектами. 3D-акселератор позволил устраивать на экране настоящие кровавые побоища (о, услада моих парных клинков!), при этом сохраняя удивительную динамику игры. Модели героев игры выполнены под аниме, а если конкретнее – Final Fantasy VII. David даже внешне похож на Cloud, а один из его компаньонов – на Barret'a. Ну а совершенно безразмерные мечи, булавы и боевые топоры просто не оставляют никаких сомнений: здравствуй, страна Япония!

Плюсы и минусы грызунов

Увлечение французов обыкновенной компьютерной мышью приводит к интересным результатам. Представьте себе, что единственная клавиша, активно используемая в Silver, – это (ни за что не угадаете!) "Control". В этом проекте Infogrames указанная клавиша играет роль Ядерной Кнопки Президента. Могучим нажатием на Ctrl вы превращаете обыкновенный курсор, предназначенный для перегонки героев с одного экрана на другой и сбора всяческой снеди, в страшное оружие. Если вам нравится, можно просто отдавать приказ об атаке и затем наблюдать, как ваши подопечные неохотно вступают в драку. Что, естественно, невыразимо тоскливо – мы не в Хажинского играем.

Так вот. Выбрав одного из героев партии и прижав Ctrl, вы начинаете делать пассы мышью. Вверх и вниз, по диагонали и горизонтали. Герой послушно начинает проделывать хитроумные манипуляции с вложенным в его руки оружием, выбивая из противника гораздо больше health-пыли, чем это обычно делает компьютер. Получается своеобразный аналог клавиатурного keypad'а, инкарнированный французскими творцами в земную оболочку обыкновенной мышки. Поначалу очень непривычно. Но затем, постепенно, постигаешь красоту подобного решения, и герой начинает прямо-таки танцевать, послушный быстрым мышиным движениям. Ну да, типичный консольный fighting с фиксированным количеством ударов, блоками, финтами, комбинациями и специальными приемами. Еще не Die by the Sword, но уже не "кликательная" Diablo.

Звуковые спецэффекты идеально подложены под любые движения героя, и после нескольких минут сражения с невиданным доселе способом управления доносящиеся из комнаты проклятья сменяются звенящей музыкой боя. Куски врагов разлетаются во все стороны, над головами дерущихся плавают облака выбитых health point'ов, сверкают вспышки магии, и оторваться от экрана становится совершенно невозможно. Исключено! Вплоть до самого конца показавшейся столь короткой игры.

Нажатием правой мышиной кнопки вызывается универсальное меню, похищенное прямиком из Full Throttle!. Там вы сможете увидеть точное количество health point'ов и маны персонажа, накормить его восстанавливающей силы снедью, вручить другое оружие или магический кристалл. Наконец, меню позволяет выбрать один из специальных боевых ударов, столь полезных, когда нападающих становится слишком уж много. Атрофированная система характеристик персонажей, благодаря которой Silver и стала называться ролевой игрой, успешно совмещена с нехитрым inventory. Новые "классы" героям безвозмездно (и всем сразу) присваиваются по факту убийства очередного местного босса. Таких тварей в Silver лишь около дюжины, так что персонажи при всем желании не могут уйти за пятнадцатый класс. Очередной апгрейд дает исключительно увеличение HP и маны. Все же остальные характеристики, strength, dexterity, constitution и прочие, ровным счетом ничего не значат и взяты с потолка с одной целью – объяснить разное количество жизненной и магической энергии у разных героев. Стопроцентный ролевой фарс, насмешка.

Зато inventory действительно помогает. Заглянув в нехитрое меню, можно увидеть, какое именно оружие более эффективно, к какой дверце может подойти тот или иной ключ. Скажем, венцом холодного оружия в Silver является пара отличных клинков, принадлежащих замглавзлодею Fuge, но элементарный war hammer наносит больший урон, хотя и не так быстр. Многочисленные луки всегда требуют мгновенно исчезающих стрел – так что приходится пользоваться рогаткой. Неплохой заменой оружию дальнего боя служат магические мечи и посохи. Каждый из них может реализовать при-







[2] Живописнейший пейзаж. Болото... Кладбище...
[3] Таких здоровых крыс возьмет разве что волчий капкан.

митивное заклинание, принадлежащее той или иной школе магии. Они медленно перезаряжаются, но запас магической амуниции к ним неиссякаем. В ожидании подзарядки таким мечом можно драться, как обычным.

Наконец, существуют магические кристаллы, конечная цель игры. Взяв в руки волшебный артефакт, вы наделяетесь временной способностью использовать заклинания данной школы. Разумеется, пока у вас есть мана. Темпоральный маг практически не способен драться в ближнем бою – он просто не может держать в руках оружие. Приходится выбирать. А еще лучше быстро менять оружие в руках персонажа. Так мы приходим к досадному побочному эффекту, казалось бы, идеального мышиного управления.

Битвы в Silver происходят в реальном времени, безо всякой возможности приостановить сражение и отдать приказы немногочисленным подчиненным. Каждый локейшен, по сути, является уникальной ареной, причем трехмерной, в отличие от плоских образцов Mortal Kombat. Таким образом, одного героя может атаковать целая ватага вражеских солдат (обычно так и происходит). Времени на раздумья нет. Здесь очень сильно помогли бы простейшие клавиатурные макросы, позволяющие, не вызывая меню, проглотить health potion или сушеную крыску, так здорово поднимающую настроение. Но нет, вам приходится лезть в красивую менюшку, долго копаться в ее ветвистых закоулках. И когда вы наконец-то добираетесь до целебного напитка, его уже никто не сможет выпить. Все умерли – ведь вызов меню тоже не приостанавливает ход игры. Неудобно? Нет, просто ужасно. Бияcь с очередным боссом, времени нет даже на координацию действий остальных персонажей, не говоря уж о путешествиях по вложенным лабиринтам меню. Как результат, скорая смерть и вызов save game'а. Ах, вот и еще претензия.

Чу, консольный дух!

Silver оставляет впечатление стопроцентно консольной игры. Очевидно, он ею и является. Это скорее отягощенный минимальным сюжетом и диалогами Tekken, чем сильно упрощенная Ultima. Посудите сами, диалоги вам просто демонстрируются, никаких порывов передать выбор фразы игроку не наблюдается. Задания NPC настолько элементарны, что их сможет решить даже старикашка ПэЖэ, для которого, как известно, и перезарядить его шотган – уже квест. Если вы где-нибудь застряли или что-то не можете найти, то только потому, что на каком-нибудь экране проглядели один из выходов. Основная сюжетная линия несгибаемо прямолинейна, но почти все кристаллы можно искать в любой последовательности. В течение игры у вас будет выбор из четырех спутников: двух вы берете с собой, а остальные терпеливо ждут своего часа в лагере повстанцев. Если одного или двух членов партии убивают, то для их воскрешения нужно лишь перебить всех врагов на данном экране. Спутники героя незамедлительно восстают из мертвых – правда, практически с нулевыми запасами жизненной энергии. Перекусили, и вперед (вы уже поняли, что покинуть экран, пока на нем остаются враги, невозможно?).

Но даже глупая система одноразовых save game'ов не может испортить удовольствие от Silver. Спасаться можно только в определенных экранах и только один раз. Вернувшись на это место снова, вы не увидите столь желанного старца с книжечкой, записывающего деяния партии. Ну и что? Так даже интереснее. Тем более что игра превосходно сбалансирована, а значит, проходить одну и ту же последовательность локейшенов по многу раз не придется.

Так что есть Silver? Не RPG, не action, не adventure и не квест, а – что? Это Игра, друзья, это Приятно Проведенное Время. Наш выбор! EXE

SILVER

РАЗРАБОТЧИК	Infogrames
ИЗДАТЕЛЬ	Infogrames

Великолепное развлечение без особой жанровой принадлежности. Ничего конкретного и всего понемногу. Драки, магия, приключения. Что еще заказывали?

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98, Pentium 166, 32 Мбайта RAM, 4x CD-ROM, DirectX 6.1

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Управление только мышью.

СЛОЖНОСТЬ	низкая
ГРАФИКА	★★★★
МУЗЫКА	★★★★
ЗВУК	★★★★☆
УПРАВЛЕНИЕ	★★★★☆
СЮЖЕТ	★★★★

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4.5



ДУШЕВНЫЕ МУКИ

LANDS OF LORE III

• Александр Вершинин •

Сердце мое источает кровь декалитрами, а глаза полны слез. Бедные, несчастные детишки! Ведь им наверняка кто-то, когда-то успел поведать про славную игру Lands of Lore и ее автора, фирму Westwood, которые долгое время считались ярчайшим примером ролевой добродетели.



Я вижу эту картину – как наяву. Наивные чада, проникшись пафосом ностальгирующих дядек, бегут в магазины и покупают самую последнюю, самую лучшую Lands of Lore, третью. И делают они это на свои карманные денежки, отказывая себе в завтраке и обеде, а некоторые и в ужине. Слабеющим от нарастающего голода взором они сканируют интерфейс игры и произносят СЛОВА – прежде чем упасть в обморок или загреметь в кому. Некоторые успевают накарябать эти слова неровным, затухающим почерком. Звучание слов может меняться от страны к стране, но суть остается прежней: “What the #@&%ing hell?”.

Безымянный

Сказать, что игра плохая, не позволяет элементарное чувство уважения к уже совсем старенькой Westwood. Налицо четыре CD, доверху набитые разнообразной снедью: слегка измененный “движок” от LOL2, традиционно сильные мультфильмы, тонны мегабайт озвучки. К обещанным пяти мирам прибавился еще один, совсем необычный. Теперь герой LOL сможет ощутить все прелести мира Command & Conquer, побродить по заброшенному храму NOD и вообще почувствовать себя настоящим юнитом. Интерфейс игры здорово переработан, он стал гораздо более интересным и удобным. Ваш персонаж отныне снабжен постоянным спутником-советчиком-помощником, магическим существом на посылках у молодого спасителя мира. К тому же у вас теперь модное пиратское имя – Copper LeGre (вспоминается бессмертное: “Нет, я не Негоро, я Себастьян Перейра, торговец черным золотом”). Произносить благоговейно и с раскатистым “рррр”.

Нынешняя версия Lands of Lore будет первой, не удостоившейся имени собственного после двоеточия. Знак судьбы или признание разработчиками изрядного обмельчания серии? В большинстве самых важных для ролевой игры пунктов LOL3 добросовестно повторяет своих предшественников. Спасение себя и целого королевства в один присест, однообразные, за исключением вышеупомянутого “C&C”, этапы. В отличие от дизайнерской части игры геймплей Lands of Lore III также не содержит ровным счетом ничего нового. Дорогая Westwood, у пользователя может сложиться интересное впечатление, что ему по второму разу про-

[1]



[2]



[1] Акварельные реки, картонные берега. Нереальная идиллия. **[2]** Вот та красная палка называется Fire Elemental.

дали LOL2! Разумеется, такое не прощается в нашем мире, справедливо презревшем любые клоны и копии.

Душа и Грош

Скорее всего, вы уже отлично выучили историю младшего LeGre, бастарда и полудракоида, – сюжетная завязка распространялась авторами игры наиболее охотно. А значит, с удовольствием выслушаете ее еще раз, на этот раз с комментариями. Copper является внебрачным сыном одного из лордов Gladstone'а (Gladstone – столица богатого на обиженных судьбой молодых людей королевства). Сначала случайно превращающийся во всяческих рептилий сын колдуньи, а теперь настоящий зомби с имечком, которое посчитали бы за честь носить лучшие флибустьеры Тортуги. Так вот, вышедшие поохотиться на диких свинок мужчины королевской семьи сами становятся жертвами костлявых собачек из другого измерения. Все, кроме нахального главного героя, который вовремя проявил умение отлично бегать на спринтерские дистанции. Благодаря чему отделался мелочью – потерял бессмертную душу. Как обычно (о, какой надоевший трюк!), всех спасает вечная волшебница Dawn, временно приостановившая деградацию обездушенного тела нашего героя. Соответствующий мультик хорош – нет слов. Великолепные модели персонажей, классная озвучка. В индустрии нет команды, которая смогла бы переплюнуть Westwood по части видеороликов. Фирма вполне смогла бы стать анимационной MS, не поленись она открыть отделение, изготовляющее мультфильмы. Но нет, им ведь надо делать игры! И обязательно ролевые. А на этом фронте – одно расстройство.

Первое нововведение, которое сразу бросается в глаза: беседа с NPC. Westwood довела этот критически важный ролевой момент до абсолютного совершенства. Как? Полностью исключив возможность вмешательства игрока в плавный ход беседы. От вас требуется лишь кликнуть на персонаж, с которым вы хотели бы переброситься парой ласковых. Патефон разговора немедленно заводится, причем как хороший белый шум. Вы можете бродить по округе, манипулировать объектами, драться с врагами – словом, делать все, что может предложить игровой интерфейс, при этом изредка обращая внимание на особо громкие высказывания с той или иной стороны. Здо-ро-во! Лучше не придумаешь. Звук голоса даже правильно распространяется в пределах помещения. Так что, если зайти собеседнику за спину или просто утечь прочь, вы перестанете его слышать. Впрочем, ваш крепко подкованный в самостоятельных беседах герой сможет произносить свои реплики и без партнера, на манер монолога: "И роза пахнет розой, хоть розой назови ее, хоть нет". Гм, а слышал ли Copper LeGre о Шекспире? Французы вообще недолюбливают англичан.

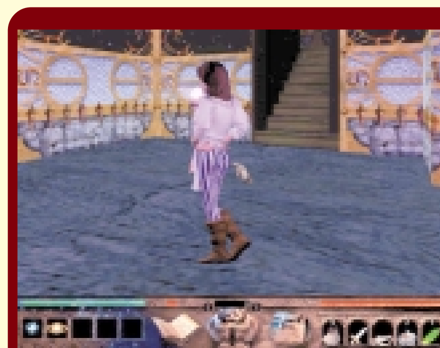


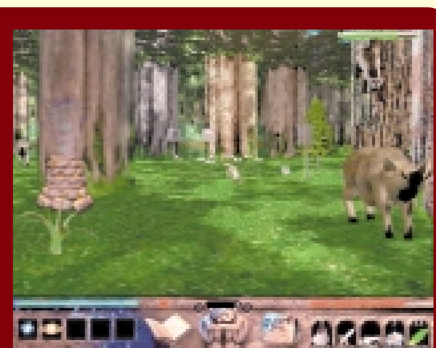
[3] При желании, решетки можно опускать. Вопрос, кому это нужно?

Воксельные прелести

Продолжаем разговор об ужасном. Не выходя из комы по случаю вышеупомянутой модернизации диалогового алгоритма, примите такую пилюлю: LOL3 работает на "движке" от LOL2. Программисты убрали мерзкие спрайты, прочно вклеили 3Dfx-патч, торопливо засунули внутрь воксельные модели и, достав белые платочки, стали шумно провожать продукт в его последний путь к прилавкам магазинов. Да, некоторые воксельные NPC выглядят совсем неплохо. Например хозяйка гильдии магов в полосатых штанишках. Но большинство моделей, включая всех монстров и даже великого Draracle, по-прежнему вызывают чувство глубочайшего disgust'а. Прежде всего обилием крупных пикселей и наличием некоторых нестыковок в различных частях своих телес. Врачи всегда называли такие вещи "повреждениями, несовместимыми с жизнью". Оцените диагноз! Нет, это уже не мобильные пиксельные муравейники LOL2, но назвать ту желтую жабу с прицепом "fire drake" можно только под дулом пистолета.

В остальном "движок" остался верен себе. С годами он не стал более приспособлен для изображения открытых пространств. Лес неизбежно превращается в узкий квадратный коридор, с ширмами по бокам и свисающей с потолка зеленой мишурой спрайтовых ветвей. Город Gladstone тоже имеет очень комнатный вид – уютная песочница, заботливо огороженная со всех сторон стенами.







[4] Сами мы нездешние. Ногу потеряли в битве при Фермопилах.

Чтобы не перегружать дизайнеров работой, городок аккуратно разрезали на несколько мелких частей. Все остальные архитектурные произведения Lands of Lore III строятся по образу и подобию только что описанных. Следует особо отметить изощренную убогость и однообразие текстур. Очевидно, это ловкий трюк разработчиков – чтобы игрок не задерживался подолгу на одном месте.

Незатейливая, но строгая геометрия LOL3 обязательно свела бы великого Гауди в могилу, если бы его предусмотрительно не настиг трамвай. Спасибо неизвестной испанской Аннушке. Зато для выпускника ВМиК здесь рай обетованный. Элементарная логика подсказывает, что, например, полностью обносить забором доки не имеет смысла. Ведь берег в месте причала так высок, что даже самый пронырливый персонаж не сможет забраться наверх, таким образом обойдя запертую дверь. Как же легко подобным способом делать "недосягаемые" локейшены: надо просто отгородить их водой, пропастью или лавой. А от одного берега к другому пустить узенькую дорожку, которая будет уходить из-под ног, трястись, конвульсивно дергаться, уподобляясь сошедшему с катушек эскалатору метро. Главное, чтобы столь короткий путь в два обычных человеческих прыжка занимал несколько десятков минут и подвергал игрока смертельному риску раз 50, как минимум, – в честь грядущего юбилея блока НАТО.

Тысяча мелочей

Разрабатывать настоящие РПГ непросто. Существует опасность, что игрок на деле будет заниматься не совсем ролевыми проблемами. Наш уважаемый Copper LeGre выходит на тропу войны с целью вернуть свою душу и закрыть шесть порталов в другие миры, чтобы его собственная земля наконец обрела желанный покой. Игрок же занят совершенно иным. Ему приходится разбивать бочки, извлекая из них съедобные объекты и мелкие деньги, тщательно обследовать самые дальние уголки этапов, убеждаясь, что ни один важный локейшен не смог укрыться за спрайтовой лепниной. Важным процессом является сражение с крысами, тараканами и светляками, обыскивание тайников в дуплах деревьев, сбор разнообразных побегов и кореньев. В итоге, все слоты inventory до верха забиты снедью: камушками, листиками, кусочками мяса. Их можно продать или использовать в многочисленных рецептах для изготовления новых камушков, шариков или кубиков. Широкий ассортимент объектов в игре хорош лишь до определенных пор. А именно пока они имеют ощутимую пользу и способствуют продвижению героя к финальному видеоролику. В противном случае, это смертельный снежный ком, барахло. Чтобы не превратиться в классического коммивояжера, торговца брелоками, с самого начала игры выключите функцию автоматического подбора всех валяющихся на земле вещей.

В остальном новый дизайн хорош. Все записи и наблюдения автоматически вносятся в обширный журнал, классифицируются и упорядочиваются. Получаются своеобразные тематические дневники: о монстрах, заклинаниях, квестах, обнаруженных вещах. В основном окне работает mouse look, персонаж управляется как с клавиатуры, так и самой мышью. Удар один, кликом правой кнопки мыши. Проще не бывает.

Хваленая генерация класса героя работает довольно просто. Четыре гильдии – воинов, магов, клериков и воров. В каждую можно вступить, выполнив простейший квест. Это дает не только официальный титул, но и доступ к ресурсам гильдии – специализированным магазинам, запасу заклинаний, тренировочным площадкам. Кроме того, в любой гильдии вы можете позаимствовать familiar, спутника. Это магическое существо парит в воздухе рядом с вами, выписывает бодрые комментарии и умеет выполнять несколько команд: ищет полезные (но случайные и почти всегда дешевые) предметы, атакует врага, неохотно следует за хозяином, исполняет специальное действие. Последнее обычно сводится к реализации на хозяине какого-нибудь заклинания. Разумеется, по выбору самого существа. Нет необходимости уточнять, как именно делается этот выбор. Самой важной функцией familiar в данной версии LOL3 является задача фатального подвешивания игры или обеспечение безболезненного вылета в Windows. Обычно цель достигается, когда маленький нахал несанкционированно нападает на монстров и тут же получает больше, чем может унести. В пятидесяти процентах случаев сообщение о кончине напарника заменяется вылетом программы. Смерть друга печальна, но не до такой же степени!

Красная карточка

После пары желтых карточек обычно предъявляется красная. В отношении серии Lands of Lore правила надо изменить и предъявить красную немедленно. А еще лучше, устроить ей темную, по блату. Поскольку графика худшего пошиба здесь встречается с отвратительной играбельностью, Westwood лучше прекратить серийный выпуск РПГ и больше не позориться. Не стоит делать словосочетание "Lands of Lore" синонимом бездарного дизайна, замешанного на отсталых технологиях. Достаточно того, что престарелый "движок" бессовестно тормозит под Voodoo 1, а минимальный необходимый игре размер кэша составляет 320 мегабайт. Надо ли продолжать список сомнительных достоинств? Пора оставить попытки оживить ролевую легенду и попытаться придумать что-то новое. Или делать красивые мультики. EXE

LANDS OF LORE III

РАЗРАБОТЧИК Westwood Studios

ИЗДАТЕЛЬ Westwood Studios

Lands of Lore III так же неудобоварима, как и Lands of Lore II. Так же нелепо выглядит, неиграбельна, скучна, вымучена. Что бы еще придумать? А! This is sick.
Игра, безусловно, потянет на "троечку". Но для Westwood это твердая "двойка". Обжалованию не подлежит.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98, Pentium 200, 32 Мбайта RAM, 4x CD-ROM, Direct3D или Glide

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Официальная Интернет-страница игры:
www.westwood.com/games/lands3/index.html

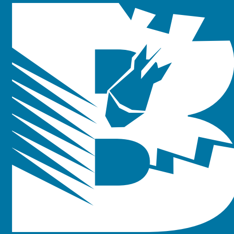
СЛОЖНОСТЬ	высокая
ГРАФИКА	★★★★☆
МУЗЫКА	★★★☆
ЗВУК	★★★★★
УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★
СЮЖЕТ	★★★★☆

ИНТЕРЕСНОСТЬ 2.0

СИМУЛЯТОРЫ

НА ТРОПЕ ВОЙНЫ





ЛИЧНОЕ ДЕЛО

АНДРЕЯ ЛАМТЮГОВА



“Апач”: история продолжается

В биографии каждого успешного вида оружия есть свой звездный час, этакая заявка на права. Для танков это 1916 год, Сомма — “кто-то крикнул, что явился дьявол — и это мгновенно разнеслось по окопам”. Для подводных лодок это 1914-й — немецкая лодка U-9 небрежным жестом топит один за другим три английских броненосных крейсера.
Нечто подобное было и в этот раз.

В октябре (а именно 14 числа) 1973 года половина всех танков египетской танковой бригады в районе перевала Митла была сожжена израильскими боевыми вертолетами, оснащенными ПТУР. Вертолетов было 18 штук. Именно так упомянутая заявка на права была сделана в этот раз.

Вертолетов, вооруженных управляемыми ракетами, – масса. Но наиболее известным стал, безусловно, AH-64 Apache (в различных модификациях). Известным в широком смысле слова. Количество симуляторов с его участием также приближается к десятку, хотя в этом смысле он немного отстает от F-16...

“Хьюз”

Хотя реальный “Апач” был разработан раньше, чем виртуальный (его прототип YAH-64, созданный фирмой “Хьюз”, появился аж в 1973 году), первое боевое крещение этот вертолет получил все же на виртуальном фронте. В 1987 году молодая фирма MicroProse выпускает симулятор Gunship. Главой команды разработчиков был опять же молодой Энди Холлис.

К этому моменту реальный “Апач” уже поступил на вооружение американской армии. Процесс его совершенствования продолжался. Как раз в 1987 году была проведена серия испытательных пусков ракет “Сайдвиндер” и “Стингер”. Хотя пуски “Сайдвиндеров” и были успешными, специалисты решили, что для вертолета эта ракета несколько тяжеловата.

Игра Gunship наряду со своим родным братом F-19 во многом определила законы жанра. Сорок управляющих клавиш в симуляторе, который работал еще под восьмиразрядным процессором, – это звучит гордо.

А еще через два года, в 1989-м, свое боевое крещение получил настоящий “Апач”. Панама. Операция Just Cause.

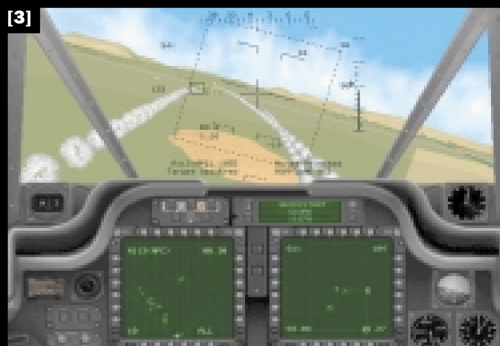
“Макдоннел-Дуглас”

На самом деле все производство “Апачей” (вместе со всей Hughes Helicopters) было куплено “Макдоннелом” еще до того, как первые AH-64A поступили в войска. Упоминание о “Хьюзе” – это скорее долг памяти...

В 1990 году происходит очень важное событие. Фирма Electronic Arts выпускает симулятор LHX. Среди четырех винтокрылых машин, на которых можно было летать, был и “Апач”.

Несмотря на то что LHX был существенно упрощен по сравнению с Gunship, сейчас он считается классикой. Во-первых, налицо был качественный скачок в








[1] Первый Gunship. [2] Gunship 2000. Это кабина AH-64A. [3] "Лонгбоу" от I-Magic. По-своему он был неплох... [4] Живая классика. Longbow 2 от Jane's. [5] Team Apache. Авторы вернулись к AH-64A... [6] Кабина настоящего AH-64D.

графике. А во-вторых, имело место быть много новшеств. Речь идет в первую очередь о появлении отдельно взятых солдат противника – с пулеметами или ПЗРК.

Все это было замечательно. Но настоящее светопреставление началось в следующем, 1991-м, году.

Год "Апача"

Ночью 17 января 1991 года две четверки "Апачей", пройдя на предельно малой высоте вглубь территории Ирака, строго одновременно уничтожили два радара раннего обнаружения. В результате в иракской ПВО образовалась брешь сорокакилометровой ширины, в которую мгновенно устремились самолеты коалиции. Это было началом операции Desert Storm.

"Апачи" использовались очень широко. По американским данным, ими было уничтожено около пятисот различных целей. Таким образом новый вертолет окончательно доказал свою боевую эффективность.

Второе событие было таким. В 1991 году MicroProse выпускает игру под названием Gunship 2000.

Вещь была весьма фундаментальной. Во-первых, в ней были задействованы чуть ли не все боевые вертолеты США, включая и те, которых еще не было на вооружении (именно там впервые появились "Команч" и "Лонгбоу"). Во-вторых, в Gunship 2000 была реализована довольно нестандартная на тот момент вещь – формирование команды. С раздачей званий и орденов. В-третьих, там была динамическая кампания – хотя и довольно примитивно реализованная.

Как ни странно, эта вещь не оставила глубокого следа в душе народа. Вероятно, дело было в том, что "золотой век" хардкорных симуляторов уже завершился.

Было и третье событие. В 1991 году компания "Вестингауз" получает контракт на разработку того самого радара, который впоследствии украсит "Лонгбоу". Параллельно с этим компания "Мартин-Мариэтта" начала разработку ракеты AGM-114K Hellfire II с радиолокационным наведением (оригинальная модель наводилась по лазерному лучу, что создавало проблемы в дождь, туман или пыльную погоду). "Апач" с макетом радара совершил испытательный полет в марте того же года.

Затишье и буря

В 1995 году все "Апачи" прошли модернизацию (новая авионика). Разработки по проекту "Лонгбоу" в целом были завершены. Подвернулась и парочка боевых операций – в Боснии и на Гаити.

В том же году I-Magic выпускает симулятор под названием AH-64 Longbow (не следует путать его с джейнсовским). Именно здесь впервые появилась подлинно динамическая кампания – с учетом действий отдельных человечков. Симулятор был неплох... но слишком уж коряв с технической точки зрения. Кроме того, тогда еще не были выработаны некоторые веролетно-симуляторные "стандарты мелочей" – к примеру, в настройках отсутствовала опция "reverse collective" (кто знает, о чем я, тот поймет...).

И еще два года

Революция? Новый мировой порядок? Скорее да, чем нет.

"Лонгбоу" начал поступать в войска (американцы утверждают, что по результатам учебных боев он оказался на 400% смертоносней (речь идет о количестве пораженных целей) и на 720% более живуч, чем AH-64A). Права на "Апач" перешли к "Боингу". Количество построенных "Апачей" (для себя и на экспорт) подошло к тысяче. Но все это было не главным событием этих двух лет.

"Джейнс" – это сенсация... Конечно, все было вполне закономерно – лавина сверхточной военно-технической информации, могучий коллектив Origin и во главе всего этого – ветеран виртуально-вертолетного дела, уже не столь молодой Энди Холлис.

AH-64D Longbow. Симулятор 1996 года. Korea: Flashpoint. Продолжение симулятора года. Longbow Gold. Полудинамическая кампания, ряд улучшений. AH-64 Longbow 2. Симулятор 1997 года. Все лучшее, созданное за годы существования жанра, оказалось собранным воедино.

Тут и рассказывать долго не надо, тем более что есть соответствующие рецензии...

На данный момент

Казалось, что победить чудовищную джейнсовскую серию невозможно... Оказывается, нет.

В 1998 году на вооружении шести стран стояло свыше тысячи реальных AH-64A, AH-64D и AH-64D Longbow. В виртуальном мире их дополнила игра Team Apache – сознательный отход от сверхнавороченности авионики (вплоть до решения избрать в качестве объекта имитации старый AH-64A) и уникальный момент – работа с личным составом...

Все завершилось превосходным симулятором Apache Havoc (Empire Interactive) – сверхреалистичная летная модель и подлинно динамическая кампания; опять же рассказывать долго не надо...

А в будущем нас ожидает Gunship III от MicroProse – полное взаимодействие с M1 Tank Platoon II и прочие радости жизни. История продолжается... С настоящим "Апачем" история примерно такая же – "Команч" дополнит его, но не заменит.

P.S. В процессе подготовки материала мною было увидено большое количество "Апачей" в неожиданном месте – на экране телевизора. И это не вызвало ни малейшей радости.

Ну что тут скажешь... Вертолет-то не виноват...



Помнится, как-то раз один из скриншотов Sports Car GT показался мне предвестником автомотосимуляционной секс-революции: в мокром асфальте я вдруг углядел цельное отражение автомобильного крупа (ну... задней части), вместе с габаритными огнями и защитными решетками, и возрадовался, потому как это к добру и всеобщей красоте.

БЭЭМВЭХА И ДРУГИЕ

SPORTS CAR GT

Разработчик	Image Space Incorporated
Издатель	Electronics Arts
Официальная дата релиза	апрель 1999 г.
Официальная Интернет-страница	www.sportscargt.com
Объем демо-версии	около 20 Мбайт (см. ее на нашем диске)
Системные требования	Windows 95, Pentium 166 32 Мбайта RAM, SVGA (8 Мбайт)
Дополнительная информация	рекомендуется Glide- и/или Direct3D-совместимый акселератор

FRAG Сибирский



Вооружившись фотоаппаратом (тем самым "Полароидом", с которым охотился на цепочку вертолетов из Wargasm'а... жаль, не догнал), я был готов запечатлеть этот исторический кадр и сохранить на века (в назидание потомкам), я был готов спасти этот Великий Мокрый Асфальт, даже если общая Sony PlayStation-зависимость SCGT приведет к суровой необходимости торпедировать (одолженной у хозяина данного раздела музейной торпедой G7A из арсенала "кригсмарине") демо-версию.

Ха-ха-ха. Давайте посмеемся вместе – "влажные" погодные условия в демо-версии купированы. Ночная гонка есть, а вот плохой погоды нету. Так что...

Товсь!

"Симуляционная часть" смотрится прилично – все эти бесконечные проценты давления в камерах, углы наклона антикрыла и спойлера, передаточные значения коробки, загадочные, ласкающие слух чуждые слова airdam, anti-roll ball, front bump/rebound... Классические 22 галлона горючего на дорожку. Серьезные лицензии и их носители – на "покататься" даны BMW M3 и Panoz GTR-1, а также красное авто "для чайников" (кажется, такой марки еще пока нет... или это изуродованный до внешней неузнаваемости "Запорожец"?), на "посмотреть" – Porshe 911 и Saleen Mustang, на них, раскинув пальцы, лихачат соперники, коих в гонке участвует три штуки.

На самом деле лишь операции с подвеской играют серьезную роль и по-настоящему... то есть "чисто реально" проявляются на протяжении гонки – эти самые "передний подскок" и "заднее выравнивание". Потому что подвеска динамическая, и гордая "бэмка" заметно вихляется, хлюпает и перекашивается на поворотах. Иногда то ее место, где, в идеале, должен быть глушитель, ухитряется даже повторить подвиг кроманьонца и высечь искры из асфальта. Сильнее всего эта динамика проявляется в виде "носом по дороге" – такое впечатление, что камера закреплена даже не на бампере, а на передней оси. И меня ука... ука... укачивает...

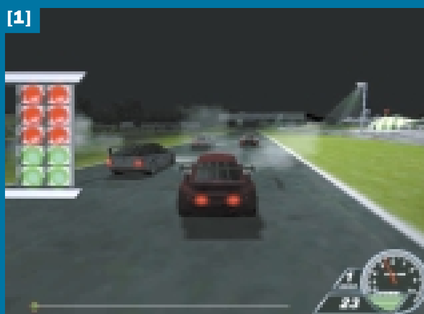
Пли!

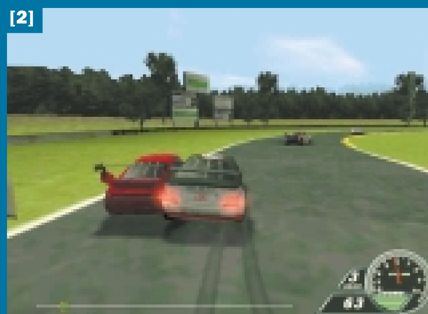
Бить, конечно, будем не за это – честная симуляция, может поспорить... то есть "побазарить конкретно за жизнь" с этим, как его... Grand Tourismo (не забыли еще, что гоночка-то типа консольная? Я не дам!). А вот за графику зацепим неслабо. Ладно, если уж пожадничали... то есть "в натуре кинули" с погодными условиями, будем пользовать темную ночь.

И что же? Мало того что свет фар – это робкий маленький сноп света перед самыми колесами, который едва-едва тускнеет при приближении очередного фонаря на обочине, так он еще и в "виде с полуоси" не заметен совершенно. Корпус авто покрыт каким-то загадочным составом, поглощающим все виды излучения, как и ветровое стекло, так что никаких высокочтимых мною бликов/отражений/искажений не наблюдается. Спецэффектов типа мало, короче.

Что есть – осточертевшие вспышки габаритных огней, столбы пыли и жирные следы на асфальте. Это, кстати, все, что было в консольной версии NFS3. Так что лучше бы группа товарищей из Image Space Incorporated, что при Westwood Studios Pacific, повторили легендарную историю и кардинальнейшим образом перелопатили весь графический "движок" для PC-версии. Не верю, к величайшему сожалению, что одни только отражения в мокром асфальте и "играющая" подвеска спасут полную версию SCGT в этом суровом мире.



[1]


[2]


[1] Впечатляет, правда? [2] Роботы дерутся — частники страдают.



ОБЛИКИ ДЕМОНОВ

FIGHTER SQUADRON: SCREAMING DEMONS OVER EUROPE

• Андрей Ламтюгов •

В первую очередь я хотел бы поздравить всех, кто уже успел приобрести пиратский диск Fighter Squadron. Это была даже не "бета". С другой стороны, по степени готовности подавляющее большинство окончательных версий сейчас мало отличаются от бета-вариантов. Это уже примета времени. Впрочем, перейдем от лирики к делу.



За последнее время мы получили три авиасимулятора эпохи второй мировой. Это были Microsoft Combat Flight Simulator, European Air War и WWII Fighters. У каждого были свои достоинства и недостатки; в целом вся тройка была неплоха. Как вписывается в эту картину FS?

Чем-то эта вещь напоминает фотографии сбитого F-117: высокая технология в неприглядном виде...

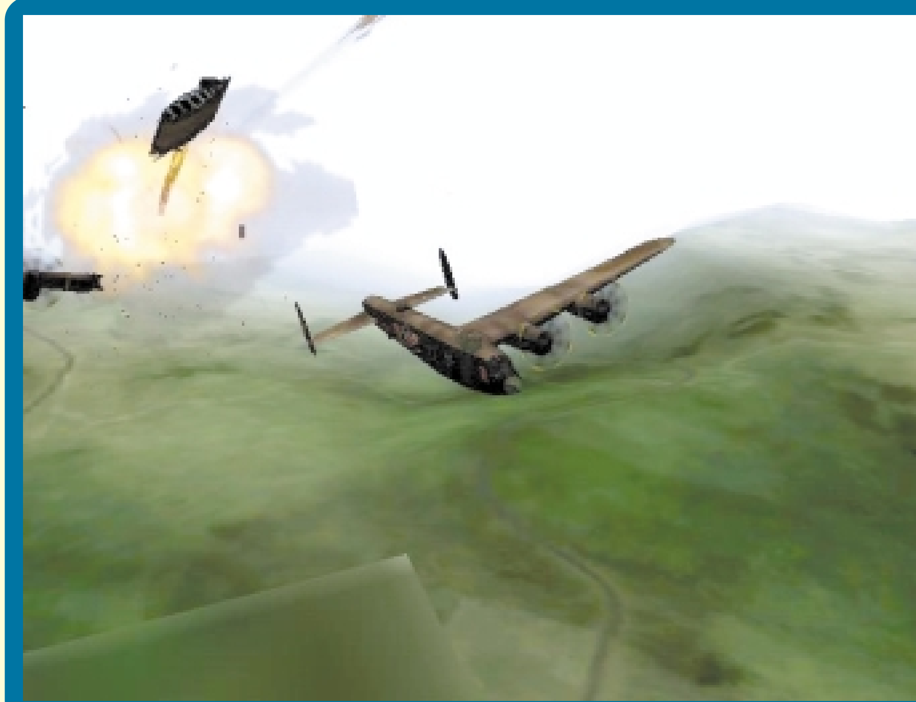
Ну ладно. Согласно традиции, начнем с удачных моментов.

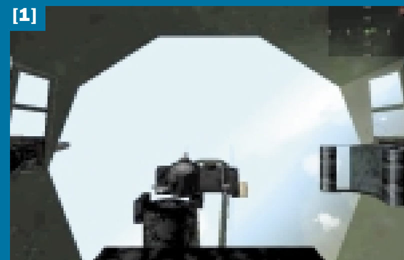
Хрусть — и пополам

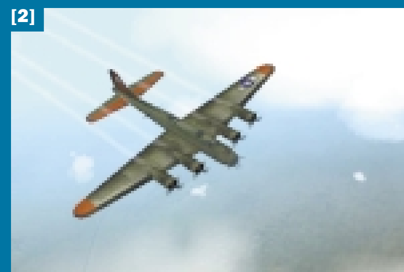
Разработчики с удовольствием рассказывали широкой общественности о том, какая замечательная в FS будет модель повреждений – и надо сказать, что слово свое они сдержали. Хотелось бы особенно отметить один из аспектов этого дела, а именно взаимодействие самолета с посторонними предметами (помимо пуль и снарядов). Скажем, с землей и строениями. В FS при грубой посадке можно подломить стойку шасси – причем именно ту, на которую пришлась основная сила удара. Если вы заденете какой-нибудь домик, то обломаете себе соответствующую часть крыла. Ясно различим изгиб крыльев при перегрузке. И так далее. Обломки, как и в WWII Fighters, порхают в соответствии с законами аэродинамики, причем в процессе воздушного боя могут причинить ущерб другим самолетам.

Интересно, что повреждения могут проявить себя и позже. Ослабленная, но пока целая конструкция способна преподнести сюрприз пилоту, развалившись от перегрузок на резком вираже.

Отдельная песня – поражения взрывной волной. Не поленитесь – пройдите соответствующую учебную миссию B-17 и полюбуйтесь, как влияют на стоящий "Юнкерс" все более приближающиеся взрывы бомб (сначала его встряхивает, потом слегка от-







[1] Место бомбардира B-17 — и его опошленный прицел.
[2] На красивые инверсионные следы смотреть приятно даже тем, кого они демаскируют.





[3] Прицел "Лайтнинга" можно увеличить примерно до размеров экрана.
[4] Так выглядит "Лайтнинг"... и облака.

брасывает в сторону, потом начинают лететь клочья, подхватываемые последующими взрывными волнами...).

Неожиданная встреча

Самым приятным сюрпризом ("сюрприз", конечно, условный – об этом было известно и раньше) стала возможность водить бомбардировщики. Fighter Squadron, вопреки своему названию, может предоставить вам B-17 и "Ланкастер".

Ощущение от этого совершенно волшебное. Только тут осознаешь, как давно не водил тяжелый самолет. Тем более – тяжелый боевой. Слишком долго на экране перед нами маячила надпись "NO HAND HOLD"...

Впечатление портится только тем, что бомбардировщики явно введены в игру "до кучи". На большую приборную доску смотреть почти невозможно, а переключение между рабочими местами – тема для отдельного разговора...

Вполне

Настоящий провал в графике только один – это intro. Такую безвкусицу терпеть нельзя. Но intro можно и отключить.

Вообще же графика производит хорошее впечатление. Интересно, что ее скорость довольно высока даже в том случае, если вы не дотягиваете до минимальных требований. За красивыми скриншотами долго гоняться не надо; особенно хорошо удались облака.

Самолеты изнутри (да, есть здесь и такое). Статической кабины нет, виртуальная состоит из массы трехмерных деталей. Особенно меня порадовал мой любимый B-17, полностью прорисованный изнутри. Оглянувшись назад с места бомбардира, можно увидеть весь фюзеляж.

Проблемы начинаются, когда нужно посмотреть на приборную доску (особенно, если она большая). Видны, прямо скажем, не все приборы.

Вездесущий летчик

Игра (за исключением ее тренировочной части и режима Scramble, он же Instant Action) состоит из фиксированных миссий, которые можно выполнять в любой последовательности и на любой стороне. В общем комплекте наличествует и редактор.

"Нелетабельных" самолетов в FS нет. Благодаря этому по ходу дела можно перескочить в любую машину, находящуюся в данный момент в воздухе. Лично меня такая возможность не очень воодушевляет, но у каждого свои вкусы.

Худший момент. Возможность ускорения времени или осуществления трюка под названием zap, warp, как угодно (мгновенное перемещение), в игре полностью исключена. Вместо этого авторы ввели весьма экзотический режим slew (быстрое перемещение по карте; и, надо сказать, до конца не отлаженное). Особенно хорошо это все показывает себя на патрулировании, когда нужно этак с часик крутиться над охраняемым объектом, прежде чем немцы (или, напротив, американцы с англичанами) соизволят прилететь. Или другой вариант: летим с Британских островов куда-то к черту на рога – в Европу, короче. Slew? А как быть с коллегами?

В бою

Указателя в FS нет. Но есть padlock, вращающийся во всех мыслимых направлениях, и "радар". Тут вообще интересная история: разработчики, хорошо подумав, добавили в игру ИЛС, да такую, которая не сильно отличается от той, что стоит на F-16. Одной из составляющих этой ИЛС и стал "радар". Кроме того, существует опция, указав которую, можно следить за перемещением вражеских самолетов по карте.

Еще одной весьма примечательной особенностью стала возможность плавно и в весьма широких пределах варьировать величину поля зрения (как мы помним, в EAW были всего три кратности "увеличения"). Преследуя цель, мы "расширяем" экран, а открывая огонь, "сужаем" его до минимума, что позволяет стрелять очень точно. Ближайшая аналогия – переход в стрельбе из винтовки с обычного прицела на оптический.

Хорошо, а как дела с бомбардировщиками?

Один за всех

Экипаж B-17 составлял десять человек, и вы можете занять место любого из них – за исключением штурмана (вообще, надо сказать, что навигация в FS не вызывает никаких проблем – вот карта, по ней ползет самолетик).

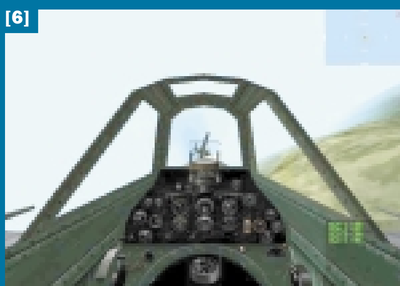
Стрелки неплохо работают сами (это проверялось с помощью самодельной миссии – "Фокке-Вульф" был разнесен в клочья без малейшего участия с моей стороны). Можно пострелять и самому (проблема в том, что тогда управление возьмет на себя автопилот, а он работает как-то странно).

Бомбардировка. С истребителями все ясно (хотя в отличие от всех предыдущих "симов" и невозможно назначить количество ракет в залпе – выпускаются все разом). А вот с тяжелыми машинами...

Надо сказать, что бомбовый прицел B-17 был весьма сложным и продвинутым устройством – после соответствующей настройки он сам выдавал команды на автопилот и производил сброс бомб.

То, что есть в игре, авторы называют CCIP. Должен вас предупредить: это совсем не CCIP. Поскольку manual (на редкость убогий) хранит угрюмое молчание относительно приемов бом-







[5] AI с удовольствием идет на таран. Это был “Ланкастер”.
[6] Ось прицела проходит здесь несколько необычно, так что целиться сложней.
[7] Интересно, что даже сейчас “Спитфайр” сохраняет остатки управляемости.

бометания из горизонтального полета, дам такой хинт: взять правильный прицел можно лишь тогда, когда самолет находится в горизонтальном полете.

Самый мерзкий момент – переключение рабочих мест. Вся система настолько запутана и неудобна, что всерьез портит настроение.

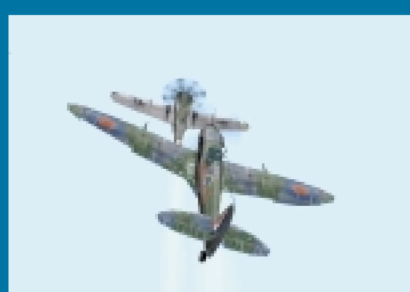
Плюс еще автопилот... Вроде бы он включается/выключается одной клавишей, но в нем скрытым образом присутствуют режимы straight & level и waypoint. Выбираются они как-то сами по себе. Тоже сплошное раздражение.

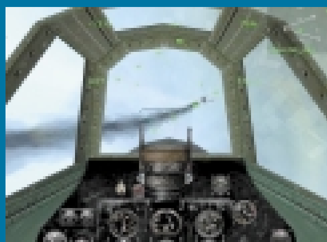
Электронные мужики

Схема поведения AI немного напоминает ту, что была в EAW. Здесь тоже есть проблемы. Некоторое время противник активно стряхивает вас с хвоста, но потом решает, что проявил достаточно усилий и вновь переходит в горизонтальный полет. В принципе, его можно вновь вывести из этого состояния... но гораздо проще вогнать его в землю. Замечу, что бомбардировщики, активно огрызающиеся огнем, здесь вызывают больше проблем, чем истребители.

Кстати, о бомбардировщиках. AI абсолютно не владеет приемами атаки бомбардировщиков, тупо пристраиваясь им в хвост, и тем самым активно напрашивается на травматическую ампутацию плоскостей.

Есть также проблемы, связанные непосредственно с пилотированием. Хороший AI никогда не воткнет исправный самолет в землю. А здесь такое бывает.



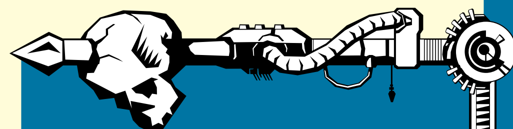


Bombs away!

Эта вещь в первую очередь хороша тем, что дает возможность водить тяжелые машины. По теперешним временам это очень большая редкость. И именно это дает ей право на существование после выхода трех исторических ависимов от Microsoft, MicroProse и Jane’s. Проблема в том, что весь дизайн, управление и прочее были ориентированы именно на истребители.

Некоторые моменты (особенно в графике и в модели повреждений) вызывают бурный восторг. А некоторые (эта нелепая система перемещения в пространстве, фиксированные миссии в небольшом количестве, элементарные недоделки) – столь же бурное негодование.

Но летать на B-17 приятно. Да и не только на нем. EXE



FIGHTER SQUADRON: SCREAMING DEMONS OVER EUROPE

РАЗРАБОТЧИК Parsoft Interactive
ИЗДАТЕЛЬ Activision

Самая главная фигура здесь — это тяжелый бомбардировщик. Но именно для их вождения игра предназначена менее всего...

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98, Pentium 200 (рек. Pentium II 300), 32 Мбайта RAM (рек. 64), 4x CD-ROM

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

80 Мбайт на HDD
Рекомендуются 3D-акселератор, джойстик, педали
Официальная Интернет-страница игры:
http://www4.activision.com/games/demons/index1.html



ЗАРІСКИ НА ЖЕЛЕЗКАХ





ЛИЧНОЕ ДЕЛО

НИКОЛАЯ РАДОВСКОГО

Дороги, которые выбираем не мы



Direct3D, DirectSound3D, Glide, A3D, PVRSG, EAX, OpenGL. Вы знакомы с этой терминологией? Наши постоянные читатели, вероятно, без труда смогут продолжить этот список. Сегодня я хотел бы поговорить об интерфейсах. Точнее, об интерфейсах прикладных программ, или API (Application Progam Interface). Программисты пользуются этим термином испокон веку, а вот геймерам пришлось столкнуться с ним сравнительно недавно. Многолетней борьбе несовместимости с пользователями посвящается...

трогое определение API: совокупность средств и правил (процедур и их параметров), обеспечивающих взаимодействие прикладных программ с аппаратурой или ОС. Именно посредством API операционная система скрывает от приложений подробности работы конкретной железяки. В результате программист при разработке ПО освобождается от размышлений о специфике функционирования аппаратуры. Пользователи, в свою очередь, получают надежду на то, что совместимая с данной ОС железка будет жить в мире со всеми программами для этой операционной системы.

Дела давно минувших ОС

Первым подобием ОС для PC была MS-DOS. Многие эксперты вообще не признают за ней права называться операционной системой. Дело в том, что одна из важнейших функций ОС – скрытие от прикладных программ подробностей взаимодействия с аппаратурой. Операционная система должна предоставлять программам функции (API) для работы со всем необходимым железом. Например, текстовый редактор, запущенный в полноценной ОС, не обязан знать тип подключенного к компьютеру принтера. Ему достаточно сказать "Напечатай мне этот форматированный текст на том устройстве". Все заботы по переводу текста и шрифтов в понятный принтеру язык лежат на ОС, а не на ПО. Аналогично программы работают и с остальными устройствами (к примеру, с видеоадаптером, диском или джойстиком). Важно отметить, что работа с аппаратурой напрямую (то есть без использования функций ОС) не поощряется, а чаще всего просто запрещена.

Старушка DOS, увы, ни в коей мере не соответствовала изложенным выше требованиям. Фактически это была библиотека функций для работы с файловой системой. Общаться с видеоадаптером, принтером, мышью и другими "нестандартными" устройствами программам приходилось самостоятельно. Отголоски тех времен слышны до сих пор: кому была бы нужна аппаратная совместимость с Sound Blaster Pro, если б DOS имела стандартный звуковой API?

Развивая Windows, корпорация Microsoft постепенно дополняла ее новыми API, латая дыры старушки DOS. Появился, например, стандарт Windows Sound Systems, позволявший Windows-приложениям работать со звуком. Однако реальную привлекательность для разработчиков игр Windows приобрела только после появления DirectX. Этот комплект API предоставлял

доступ ко всему необходимому игрушкам железу. Разработчики софта могли более не интересоваться типом подключенного к компьютеру джойстика и стандартами звуковых плат. Всей этой конкретикой занимался DirectX. Девелоперам нужно было лишь знать форматы вызовов нужного им компонента DirectX.

Догнать 3D

Все было бы прекрасно, не появись новый, непредвиденный Microsoft тип игрового железа. Речь, как вы уже догадались, об акселераторах 3D-графики. Гигант отреагировал логично, добавив в DirectX новый компонент, отвечающий за ускорение 3D-графики (Direct3D или, сокращенно, D3D). С многообразием поддерживаемых 3D-ускорителями функций поступили просто: функции поделили на "нужные" и "классово чуждые". Первые реализовали, вторые игнорировали. Причем 3D-ускоритель вовсе не обязан был поддерживать все известные Direct3D-функции. Любая D3D-игра могла получить от акселератора список знакомых ему 3D-функций и на основе этих данных решать, стоит ли связываться с аппаратурой либо считать все программно. Проблема такого подхода в том, что все непредусмотренные Microsoft функции через D3D попросту недоступны. Для того чтобы окончательно не отстать от бурно развивающейся отрасли, корпорации приходится ежегодно переписывать D3D, реализуя поддержку новых возможностей ускорителей. Но даже такая частота обновления API не успевает за прогрессом.

Разработчики 3D-чипов для демонстрации всех возможностей своих детищ начали выпускать собственные интерфейсы и закрывать их, дабы врагам не досталось, зонтиком патентов. В результате мы получили кучу разношерстных API 3D-графики, несовместимых друг с другом и работающих только со строго определенными чипами. Проиграли от этого все. Разработчики игр не знали, какой API выбрать для своего нового проекта. Чаще всего им приходилось идти на компромисс: разрабатывать игру для нескольких API.

Однако больше всего неудобств отсутствие единого стандарта принесло нам, любителям игр. Для того чтобы определить, совместим ли наш ускоритель с данной игрой, нам пришлось разбираться в сути самого понятия API и особенностях конкретных интерфейсов. Иначе был риск купить 3D-акселератор, поддерживающий все используемые некоей игрой аппаратные функции, но не способный ускорить ее лишь из-за несовместимости с экзотическим API. То есть при выборе ускорителя приходилось учитывать не только его аппаратные достоинства (мощность, функциональную широту), но и активность его поддержки разработчиками игр (чисто маркетинговый фактор, не имеющий прямого отношения к качеству аппаратуры). Ситуация, откровенно говоря, абсурдна. Четко специфицированные API и аппаратные интерфейсы позволяют нам при покупке остального оборудования (например винчестеров, центральных процессоров, мониторов) не задумываться о популярности данной железяки у разработчиков софта. Так почему мы должны рассуждать об этом при покупке 3D-ускорителей? К сожалению, пока оптимизированные для фирменных API игры не потеряют актуальность, нам придется учитывать фактор "популярности".

Новая напасть

Однако вернемся к истории. Следующим барьером для Microsoft стали аппаратные акселераторы 3D-звука. История борьбы корпорации с этим наваждением весьма познавательна.

Первый вариант API для 3D-аудио (DirectSound3D или, сокращенно, DS3D) появился в третьей версии DirectX. Этот интерфейс позволял играм позиционировать источники звука в 3D-пространстве и управлять их громкостью. При наличии в системе аппаратного ускорителя 3D-звука DS3D должен был использовать его. Производители звуковых плат с энтузиазмом поддержали выход универсального 3D-аудио-API и начали готовиться к разработке аппаратных DirectSound3D-акселераторов. Однако Microsoft преподнесла им неприятный сюрприз. За несколько месяцев до выпуска DirectX 3 корпорация объявила, что не позволит чужим алгоритмам заниматься аппаратной акселерацией DS3D. Microsoft разработала собственный алгоритм, который должен быть реализован в любой звуковой плате, претендующей на аппаратную акселерацию DirectSound3D. Видимо, таким образом корпорация пыталась получить полный контроль над развитием аппаратных акселераторов 3D-звука, дабы лично выбирать дорогу в светлое будущее, а не гоняться за непредсказуемым прогрессом.

Сказать, что производители 3D-аудиоакселераторов были недовольны, значит, не сказать ничего. Каждый из них потратил годы на разработку собственных методов обработки 3D-звука, а Microsoft одним выпуском API предлагала отказаться от всех "нестандартных" (то есть отличных от предложенного корпорацией) алгоритмов. Вполне естественно, что ни один из производителей звуковых плат и чипов для них не поддержал почин Microsoft. Так как корпорация не планировала выпуск собственных звуковых чипов, DirectX 3 остался без аппаратных ускорителей 3D-звука.

Несмотря на несколько неадекватную позицию Microsoft, разработчики звуковых чипов одобряли идею выпуска универсального API для 3D-звука. Некоторые из них начали искать обходные пути, позволяющие использовать собственные алгоритмы 3D-акселерации звука, сохраняющие совместимость с написанными для DS3D играми. Так, компании Aureal и VLSI разработали собственные API (названные A3D и Dev3D соответственно), перехватывающие часть функций DS3D и применяющие алгоритмы позиционирования фирм-разработчиков. В то же время группа IA-SIG 3DWG (Interactive Audio Special Interest Group's 3D Audio Working Group), состоящая из разработчиков 3D-аудиоалгоритмов и звуковых плат, также работала на два фронта. Во-первых, консорциум создал собственный API, полученный слиянием A3D с Dev3D и названный 3Dxp. Знакомая картина, не правда ли? На рынке опять возникло несколько несовместимых между собой API, выполняющих в сущности одни и те же функции. Хаос остановило одно важное событие. Дело в том, что IA-SIG 3DWG вел переговоры с Microsoft, убеждая корпорацию изменить свое отношение к 3D-аудиоалгоритмам сторонних фирм. К счастью, им удалось договориться.

Вышедший летом 1997 года DirectX 5 включал обновленный DS3D, поддерживающий чужие алгоритмы акселерации 3D-звука. Более того, Microsoft пошла дальше, встроив в DS3D поддержку расширений. Их смысл таков: если некий акселератор 3D-звука поддерживает отсутствующую в DS3D уникальную функцию, разработчик платы может сделать ее (функцию) доступной, написав собственное расширение. Таким образом, все современные 3D-звуковые платы аппаратно ускоряют стандартные функции DirectSound3D, а некоторые из ускорителей имеют дополнительные возможности, доступные через расширения. Это существенно облегчает жизнь всем. Разработчики игр пишут для DS3D, добавляя, при желании, вызовы фирменных расширений. Даже если драйверы вашей звуковой платы не имеют требуемых игрой расширений, вы не лишитесь 3D-звука полностью, так как игрушка будет работать с DS3D.

Рискну предположить, что многие фирменные API акселерации 3D-графики обязаны своим появлением именно отсутствию в Direct3D механизма расширений. Результат его реализации в DirectSound3D налицо: все современные 3D-аудио-API (EAX, A3D 2.0) не конкурируют с DS3D, а расширяют его функции. Да, это не мешает новым интерфейсам бороться друг с другом, однако минимальный набор эффектов пользователь получает при запуске на его 3D-аудиоакселераторе любой знакомой с 3D-звуком игры. Согласитесь, это уже немало.

Итоги

В заключение рассмотрим два возможных подхода к распространению API на примере EAX и A3D 2.0. Creative, разработавшая EAX, не стала закрывать его от конкурентов, предоставив любому разработчику 3D-аудиоакселераторов право писать EAX-драйверы для своих продуктов без каких-либо лицензионных отчислений. Aureal закрыл свой A3D 2.0 системой патентов и, более того, ввел специальный механизм идентификации, гарантирующий работоспособность этого API только со своими чипами (Vortex2). Абстрагируемся от технических достоинств EAX и A3D 2.0. Посмотрим, у какой из стратегий лицензирования больше шансов на выживание. Как вы считаете, какому API будет легче завоевать популярность у разработчиков софта: закрытому (то есть работающему с аппаратурой только одного производителя) или открытому (то есть живущему на широком спектре железяк от разных производителей)?

Ответ, по-моему, очевиден. Я уверен, закрытым API не грозит продолжительная жизнь. Если владелец таких интерфейсов доминирует на рынке — у его детища есть шансы на популярность. Но как только на рынке появляется конкурент, разработчики софта переключаются на универсальные API. Поэтому я не знаю, выживет ли EAX, но уверен, что век A3D 2.0 будет недолог.

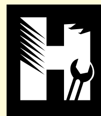
На такой оптимистической ноте мне хотелось бы завершить это "личное дело" с историческим уклоном. Интересны ли вам подобные экскурсы или тесты конкретных железок — все, что вы хотите видеть на темно-синих листах любимого журнала? Пишите. Мне, признаться, хотелось бы видеть в Inbox не только жалобы на забастовки читательских PC.



ОБЕЗВРЕДИТЬ TNT, ИЛИ ДЕЛО О БЕЗУМНЫХ FPS-3

• Николай Радовский •

С момента последней публикации “Дела о безумных fps” минуло полгода. За отчетный период железный отдел Game.EXE в полном составе занимался чем угодно, только не 3D-акселераторами. Обделенные вниманием прессы разработчики чипов насуплено отмалчивались...



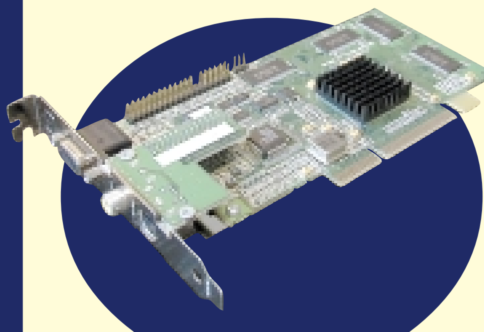
Но лед тронулся, уважаемые читатели! Сезонная 3D-жатва – на пороге. Особенной нашей любовью в этот раз пользовались 3D-акселераторы ATI Rage Fury, Creative Graphics Blaster Riva TNT, Asus AGP-V3400TNT, Elsa Erazor II, Metabyte Wicked3D Voodoo 2 и Metabyte Wicked3D Venegeance...

Как мы тестировали

Подопытные ускорители устанавливались в систему с материнской платой ASUS P2B, 128 Мбайтами 8-ns памяти SDRAM, жестким диском Quantum Fireball EX 12.7 и монитором ViewSonic PT770. Тесты проводились на процессорах Pentium II 450 и Celeron 266. Акселераторы Metabyte Wicked3D Voodoo 2 тестировались с видеоадаптером Matrox Millennium II 4Mb PCI. Результаты тестов одиночного Wicked3D Voodoo 2, приводимые для разрешения 1024x768, получены в режиме 1024x672.

Перед прогоном тестов отключалась синхронизация с VSYNC и устанавливалась минимальная кадровая частота монитора (60 Гц). Все измерения проводились на английской версии Windows 98 с установленным DirectX 6.1.

Для сравнения мы приводим результаты тестов TNT-ускорителя Diamond Viper V550.



НАШ ВЫБОР

ATI Rage Fury	
Цена	$175
Тип акселератора	2D/3D
Чипсет	ATI Rage 128 GL
Тип установленной памяти	SDRAM
Установленный/макс. объем памяти	32/32
Тип шины	AGP
RAMDAC	встроенный, 250 МГц
Видеовход/видеовыход	нет/есть
Использованная версия драйверов для Windows 98	6.10.01 A5F
Поддержка OpenGL	OpenGL ICD

Производительность ★★★★☆
Качество рендеринга ★★★★
Функциональная полнота ★★★★☆
Итог 4.5

Компания ATI стала крупнейшим производителем видеоадаптеров довольно давно. Ее продукция популярна на Западе как у корпоративных пользователей, так и у владельцев домашних PC и MAC (именно чипами ATI оснащены все последние модели Apple). Однако порадовать геймеров мощными 3D-акселераторами ей до сих пор не удавалось. ATI Rage и Rage II назвать 3D-ускорителями можно лишь с большой натяжкой. Сменивший их Rage Pro изначально уступал Voodoo Graphics и Riva 128 как в скорости, так и в качестве рендеринга. Тем не менее вялое 3D не очень мешало Rage Pro: по объемам продаж чип оставил далеко позади всех конкурентов. Причинами тому были доброе имя ATI, качественные драйверы и отличная поддержка видео. На последнем пункте стоит остановиться подробнее. ATI всегда уделяла особое внимание высококачественному воспроизведению видео, снабжая свои чипы аппаратными функциями масштабирования и декодирования. Результат не замедлил сказаться. Платы ATI остаются безусловно лучшим выбором для любителей смотреть видеофильмы на экране PC.

В последнем тестировании аппаратных DVD-декодеров (Game.EXE #3’1998) мы рекомендовали именно платы ATI для использования с некоторыми из них. В те далекие времена программных решений для просмотра DVD-Video попросту не существовало. Признаться, тогда я не верил в саму возможность программного декодирования MPEG-2. Знакомство с первыми версиями софтверных DVD-плейеров не оставило от этих сомнений и следа: платы на Rage Pro справлялись с показом DVD-Video на мониторе лучше, чем все виденные мною ранее аппаратные декодеры. Забегая вперед отмечу, что новый чип ATI не прервал эту традицию.

Итак, сегодня мы препарируем ускоритель ATI Rage Fury, построенный на новом чипе Rage 128. Архитектурно он ближе всего к NVidia Riva TNT. Оба чипа имеют два конвейера, способных либо обрабатывать по два пикселя за такт, либо накладывать по две текстуры на один пиксель (мультитекстурирование). Rage 128 соответствует всем требованиям, предъявляемым рынком к 3D-ускорителям: рендеринг в True Color, драйверы OpenGL ICD, полная поддержка шины AGP (текстури-

рование из системного ОЗУ и режим 2х), наложение рельефа (bump mapping) и полный антиалиазинг. Впрочем, все это умеет и Riva TNT. Перейдем к различиям. Современные чипы NVidia адресуют не более 16 Мбайт видеопамяти. Rage 128 GL стал первым непрофессиональным 3D-чипом, поддерживающем 32 Мбайта видео-ОЗУ. Цифра впечатляет: какие-то полтора года назад этот объем считался стандартом для ОЗУ всей системы. Нужна ли такая прорва памяти реально? Сегодня вряд ли можно найти игру, готовую почувствовать разницу между шестнадцатью и тридцатью двумя мегабайтами видеопамяти. Более того, до сих пор не видно проектов, реально нуждающихся в более чем 8-мегабайтном видеобуфере. Если программисты, полагаясь на AGP-текстурирование, решатся активнее использовать большие объем текстур, 3D-ускорители с 32 Мбайтами памяти получат реальное преимущество перед 16-мегабайтными аналогами.

Подобная ситуация и с глубиной Z-буфера. TNT поддерживает 24-битный буфер глубины, Rage 128 – 32-битный. Однако подавляющее большинство разработчиков игр до сих пор ориентируются на 16-битные Z-буферы 3Dfx-ускорителей.

Далее, в отличие от TNT Rage 128 может совмещать с мультитекстурированием честную трилинейную фильтрацию текстур. Естественно, трилинейная фильтрация приводит к увеличению загрузки видеопамяти и, как следствие, потере fps. В Quake 2, например, ее включение (посредством команды GL_TEXTUREMODE GL_LINEAR_MIPMAP_LINEAR) стоило 12 fps при разрешении 800x600 в True Color.

Подопытная плата ATI Rage Fury несет на борту чип Rage 128 GL, 32 Мбайта SDRAM и видеовыход. Ускоритель комплектуется тремя CD: инсталляционным, диском с программным DVD-плейером и демонстрационным диском с видеороликами MPEG-2.

Сравним результаты тестов Rage 128 и TNT. Отличительная особенность Rage 128 – очень небольшой разрыв в скорости между True Color (32-битные видеорежимы) и High Color (режимы с шестнадцатью битами на пиксель). Переход от 16- к 32-битному рендерингу стоил не более 20% fps. Причем результат этот получен в Incoming – игре, не поддерживающей мультитекстурирование и, следовательно, весьма неэффективно загружающей память. “Пенальти” за True Color в Quake 2 и Unreal в разрешении 1024x768 не превышал 14%. В более низких разрешениях 32-битный рендеринг на Fury был практически бесплатным. Владельцам TNT это удовольствие обойдется примерно вдвое дороже: 43% в Incoming и 26% в Quake 2.

Интересно сравнить производительность Rage 128 с TNT на маломощном ЦП (Celeron 266). Слабость центрального процессора позволила Fury обогнать конкурента даже в 16-битных режимах Incoming. В OpenGL, однако, ситуация кардинально противоположна: Fury отстал от TNT даже в 32-битных видеорежимах. Причиной тому, видимо, недостаточная оптимизация OpenGL-драйверов – детская болезнь всех новых 3D-чипов. Тесты Incoming показали, что Rage 128 потенциально менее требователен к ресурсам ЦП, чем TNT.

Самые впечатляющие результаты Fury показал в тестах Unreal. Здесь он не просто не оставил шансов платам на TNT, но и обогнал Voodoo 2. Напомню, что Unreal изначально ориентирован на Glide, и его Direct3D-версия, использованная нами для тестов на несовместимых с Glide ускорителях, весьма неэффективна.

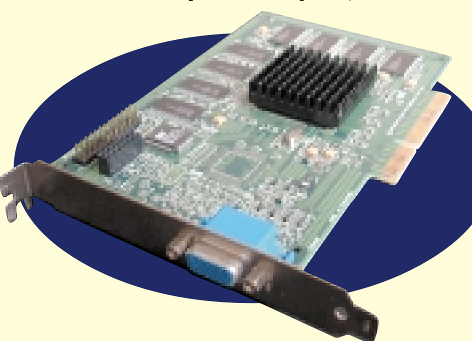
Rage 128 наглядно опровергает заявления инженеров 3Dfx о неизбежности чрезмерных потерь fps при переходе к True Color. Однако, подарив нам “настоящий цвет” в играх, инженеры ATI сочли 16-битные видеорежимы морально устаревшими и не довели качество рендеринга в них до ума. Первые версии драйверов Rage 128 обеспечивали весьма низкое качество дизеринга в High Color. По мере обновления драйверов 16-битный дизеринг значительно улучшался, однако и на данный момент его уровень не дотягивает до показателей TNT. Казалось бы, High Color на Rage 128 неактуален. Однако до сих пор распространены игры, не подозревающие о True Color и не поддерживающие его (например Shogo и Descent 3). В подобных случаях Fury проигрывает платам на TNT по качеству рендеринга.

Раз уж речь зашла о качестве, стоит отметить еще один грех современных драйверов Rage 128 – установленную по умолчанию низкую детализацию mip-уровней. Этот чит приносит несколько fps, приводя к нечеткости текстур на удаленных объектах. Последняя версия драйверов Fury позволяла регулировать детальность mip-уровней в OpenGL-играх. Было бы полезно иметь аналогичные установки и для Direct3D. Вот, собственно, и все претензии к качеству рендеринга Rage 128. Существенны ли эти недостатки? Думаю, нет. Во-первых, далеко не каждый геймер обратит на них внимание (большинство западных обозревателей, например, их не заметило). Во-вторых, ATI не просто обещает исправлять ошибки в новых драйверах, но и претворяет свои слова в жизнь.

В заключение мы провели краткий тест на совместимость Fury с современными играми. Плата беспроблемно жила с Quake 2, Incoming, Unreal, SiN, Half-Life, Redline, Rollcage, Descent 3 и MadTrax. В демо-версии Requiem мы отметили лаг (запоздалый отклик на мышь и клавиатуру). В “демке” Powerslide с экрана исчезли некоторые шрифты, а в Dethkarz возникли проблемы с дизерингом, причем как в 16-, так и в 32-битных видеорежимах.

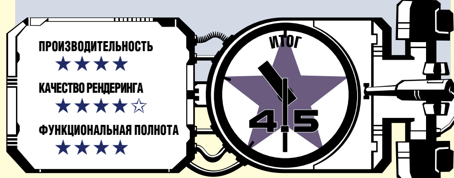
Итог. Безусловно, будущее за 32-битным цветом. ATI Rage Fury – первая плата, обеспечивающая рендеринг в True Color без значительных потерь производительности. При этом в High Color плата также составляет серьезную конкуренцию TNT-ускорителям. Добавим к этому превосходное качество программного декодирования DVD-Video и получим самый мощный на сегодня 2D/3D-ускоритель. Тем, кто не планирует подключать к ПК телевизор, стоит обратить внимание на акселератор ATI Rage Magnum – лишенный видеовыхода аналог Fury.

Вы ждете TNT2 и Voodoo 3? ATI уже анонсировала Rage 128 Pro – ускоренную на 50% версию Rage 128. Начало поставок плат Rage Fury II на новом чипе запланировано на середину лета.



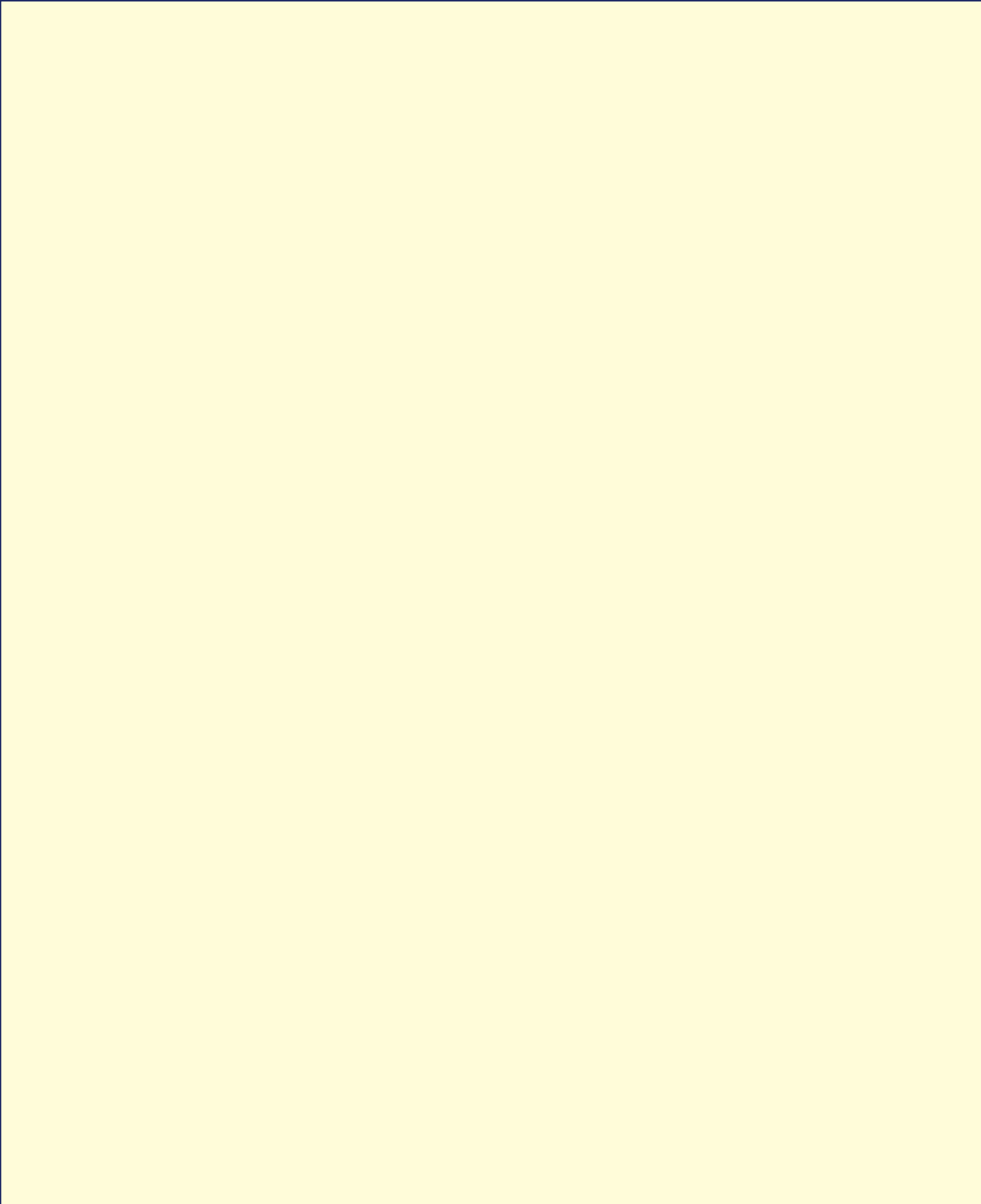
ЛУЧШАЯ ПОКУПКА EXE

Creative Graphics Blaster Riva TNT	
Цена	$95
Тип акселератора	2D/3D
Чипсет	NVidia Riva TNT
Тип установленной памяти	SDRAM
Установленный/макс. объем памяти	16/16
Тип шины	AGP
RAMDAC	встроенный, 250 МГц
Видеовход/видеовыход	нет/нет
Использованная версия драйверов для Windows 98	3 (от 24.03.99)
Поддержка OpenGL	OpenGL ICD



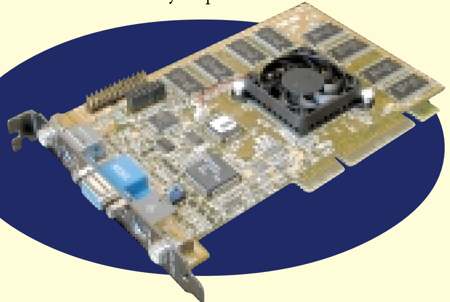
Graphics Blaster Riva TNT – самый недорогой из когда-либо попадавших к нам ускорителей на NVidia Riva TNT. Несколько удивляет солидный размер Graphics Blaster Riva TNT. Плата немного больше даже набитой под завязку ASUS AGP-V3400TNT. На плате предусмотрена разводка под выход на телевизор, однако протестированный нами экземпляр его не имел.

Приятно отметить, что низкая цена не сказалась на качестве платы. Никаких недостатков Graphics Blaster Riva TNT тестирование не выявило. Плата стабильно

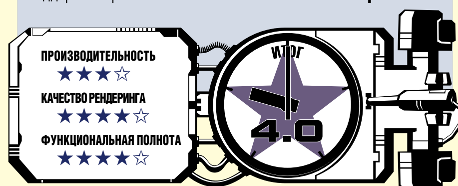


работала, а в тестах производительности демонстрировала неплохие, хотя и не рекордные результаты. Эксперименты с разгоном выявили отличную стабильность нашего экземпляра Graphics Blaster: в этой области он был первым. Кстати, только Creative решилась встроить в панель управления своего TNT-акселератора регулировки разгона памяти (но не чипа) платы (публикуемые результаты тестов производительности получены на стандартной частоте памяти 110 МГц). Драйверы Graphics Blaster имеют также настройки гамма-коррекции, центровки и размеров изображения (очень полезные настройки для несчастных владельцев "забывчивых" мониторов) и функции virtual desktop.

Итоги. Graphics Blaster Riva TNT – плата с оптимальным соотношением "цена/качество". Если вы нуждаетесь в недорогом TNT-акселераторе и вам не нужен видеовыход для телевизора – обратите внимание на этот ускоритель.



ASUS AGP-V3400TNTx	
Цена	$138
Тип акселератора	2D/3D
Чипсет	NVidia Riva TNT
Тип установленной памяти	SDRAM
Установленный/макс. объем памяти	16/16
Тип шины	AGP
RAMDAC	встроенный, 250 МГц
Видеовход/видеовыход	есть/есть
Использованная версия драйверов для Windows 98	1.02
Поддержка OpenGL	OpenGL ICD



Это единственный прошедший через нас TNT-ускоритель, оборудованный не только видеовыходом, но и видеовходом. Кроме самой платы в коробке нашлось довольно подробное руководство пользователя на русском языке (весьма приятная "мелочь", к сожалению, слишком часто игнорируемая другими поставщиками железа), композитный и S-Video-шнуры для подключения к видеоаппаратуре, CD с драйверами и CD с полной версией Incoming (тоже очень милый бонус).

От остальных TNT-ускорителей AGP-V3400TNT отличает вентилятор, закрепленный на радиаторе чипа. Забота ASUS о низкой температуре "взрывоопасной" микросхемы, безусловно, заслуживает похвал. Но за "холод" приходится платить тишиной. Не могу сказать, что шум вентилятора беспокоил меня, однако беззвучным AGP-V3400TNT не назовешь. Стремящимся свести шум своего ПК к минимуму стоит поискать акселератор с пассивным кулером (я не советовал бы отключать вентилятор V3400TNT, так как компактный радиатор может не справиться с отводом тепла от чипа).

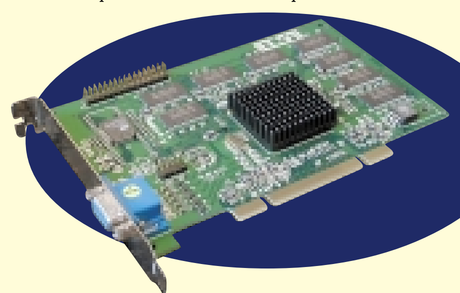
Драйверы платы учли региональные установки Windows 98 и все сообщения выводили на русском языке. Предоставляемый ими список настроек довольно стандартен: гамма-коррекция, изменение размеров и центровка изображения, установка кадровой частоты монитора с точностью до 1 Гц и регулировки видеовыхода (работающего, кстати, только в разрешениях 640x480 и 800x600).

Первые результаты тестов производительности этой платы разочаровали. AGP-V3400TNT отставал от всех протестированных нами AGP-ускорителей на Riva TNT. Следственные мероприятия, оперативно проведенные нами, выявили одну интересную особенность этого акселератора. Дело в том, что инженеры ASUS решили не использовать ускоренные режимы работы с памятью (то есть не сокращали такты ожидания при работе с ней), мотивируя свой выбор нежеланием снижать надежность платы. Остальные производители TNT-акселераторов сочли такой риск незначительным и "подстегнули" память своих продуктов. Поэтому V3400TNT стабильно занимал предпоследнее место вне зависимости от установленных в системе драйверов (мы пробовали различные их версии как от ASUS, так и от NVidia). Забота ASUS о надежности своей продукции внушает уважение. Неясно лишь, что мешало добавить опцию включения ускоренного режима работы с памятью в панель настроек видеоадаптера (так, к примеру, поступила Creative).

Вылечить медлительность AGP-V3400TNT позволяет утилита PowerStrip (ее тестовую версию можно найти по адресу: www.entechtaiwan.com/ps.htm). Откройте "Инструментальную панель PowerStrip" (утилита поддерживает русский язык), щелкните правой кнопкой мыши на кнопке с буквой "I" (крайняя справа), в появившемся окне выберите закладку "скорость" и поставьте галочку напротив опции "Fast memory timing" (на перевод этого "жаргона" фантазии авторов PowerStrip уже не хватило). Этот прием позволит выжать из V3400TNT немножко fps, однако увеличить тактовую частоту памяти вы уже вряд ли сумеете. В итоговых таблицах мы публикуем результаты тестов V3400TNT как с включенной опцией "Fast memory timing" (результат помечен FMT), так и без нее.

Тесты Unreal выявили ошибку в драйверах ASUS: эффектная заставка с крепостью выводилась неравномерно, значение fps иногда падало до нуля. Поэтому публикуемые результаты V3400TNT в Unreal получены на эталонных (reference) драйверах NVidia версии 1.20. Справедливости ради стоит отметить присутствие точно такой же ошибки в последних драйверах Diamond Viper V550.

Итог. Плата оставляет смешанные впечатления. К безусловным плюсам стоит отнести наличие видеовхода и отличную комплектацию. К недочетам – высокую цену, шум от вентилятора, необходимость использования утилит третьих фирм для достижения высокой производительности и проблемы с Unreal.

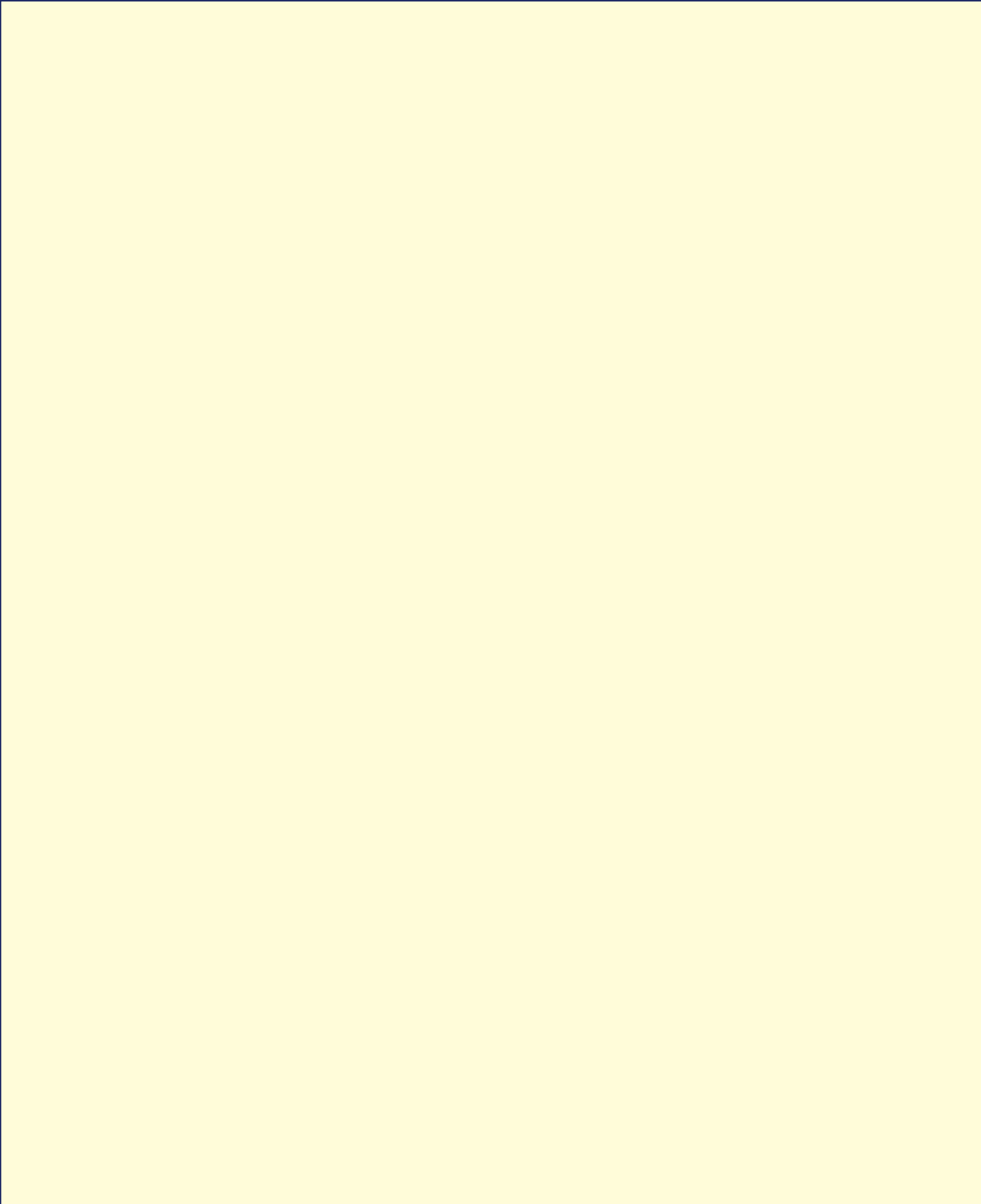


Elsa Erazor II	
Цена	$110
Тип акселератора	2D/3D
Чипсет	NVidia Riva TNT
Тип установленной памяти	SDRAM
Установленный/макс. объем памяти	16/16
Тип шины	AGP/PCI
RAMDAC	встроенный, 250 МГц
Видеовход/видеовыход	нет/нет
Использованная версия драйверов для Windows 98	4.10.01.0301-0020
Поддержка OpenGL	OpenGL ICD



Немецкая компания ELSA специализируется на выпуске профессиональных 3D-ускорителей, но не брезгует и относительно недорогими платами для простых смертных. Серия TNT-акселераторов Erazor II принадлежит ко второму типу продукции ELSA.

Мы получили две версии Erazor II для шин AGP и PCI. Обе платы укомплектованы памятью SDRAM и лишены даже намеков на видеовыход. Существуют также модели Erazor II с SGRAM, но, насколько мне известно, никакого выигрыша в про-



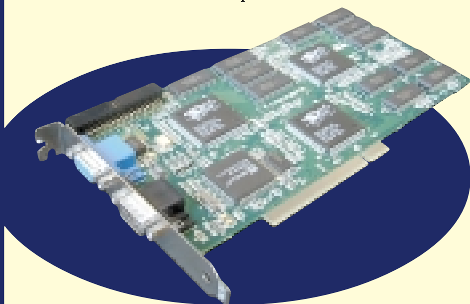
изводительности они не дают. Нам достались OEM-версии плат, укомплектованные составленными на немецком и английском языках руководствами пользователя и инсталляционными CD.

Драйверы Erazor II поставляются внушительной базой данных с характеристиками мониторов различных производителей и обеспечивают не только возможность подстройки кадровой частоты, но и точной регулировки временных характеристик видеосигнала. Эти опции порадовали бы владельцев больших мониторов, если бы не ощутимая потеря четкости картинки уже в разрешении 1024x768 85 Гц. Прочие ускорители на TNT в этом же видеорежиме обеспечивали более резкое изображение.

AGP-версия Erazor II в тестах производительности демонстрировала средние результаты, незначительно отстав от Creative Graphics Blaster Riva TNT. Интересны результаты Erazor II PCI. В низких разрешениях и 16-битной глубине цвета ускоритель значительно отставал от своего AGP-аналога. Однако в 1024x768 и True Color он приближался к Erazor II AGP, обгоняя ASUS AGP-V3400TNT. Такое поведение объясняется просто: в низких разрешениях загрузка самого 3D-ускорителя относительно невелика, но значительно количество геометрических данных, пересылаемых центральным процессором акселератору. Связующая их PCI перестает справляться с потоком информации, ограничивая производительность системы. В высоких разрешениях и True Color основным "узким местом" системы становится сам 3D-ускоритель (точнее – производительность его чипсета и памяти), и из-за уменьшения fps нагрузка на PCI снижается.

При тестировании обеих плат Erazor II в Quake мы столкнулись с неприятным эффектом: каждый из ускорителей успел по паре раз подвесить систему.

Итог. Erazor II – вполне стандартные ускорители на базе Riva TNT. Их единственный серьезный недостаток – проблемы с четкостью картинки в высоких разрешениях. Впрочем, владельцев 14- и 15-дюймовых дисплеев этот факт волновать не должен. Мы могли бы рекомендовать Erazor II PCI для установки в старые системы без AGP, однако требовательность Riva TNT к мощности сопроцессора лишает смысла подобный апгрейд.



НАШ ВЫБОР EXE

Metabyte Wicked3D Voodoo 2	
Цена	$130
Тип акселератора	3D
Чипсет	3Dfx Voodoo 2
Тип установленной памяти	EDO, 25 нс
Установленный/макс. объем памяти	12/12
Тип шины	PCI
RAMDAC	внешний, 130 МГц
Видеовход/видеовыход	нет/нет
Использованная версия драйверов для Windows 98	2.81
Поддержка OpenGL	мини-порт

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ ★★★★
КАЧЕСТВО РЕНДЕРИНГА ★★★☆
ФУНКЦИОНАЛЬНАЯ ПОЛНОТА ★★★★☆
ИТОГ 4.5

Еще один ускоритель на Voodoo 2. Казалось бы, сколько можно тестировать одинаковые платы, отличающиеся лишь именами производителей на упаковке? Терпение, крохотная американская фирма Metabyte сумела выжать из Voodoo 2 много нового!

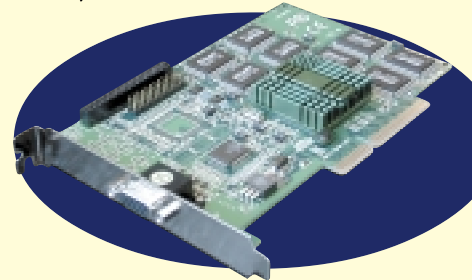
В большой колоритной коробке мы обнаружили сам акселератор, сквозной видеокабель, шлейф для объединения плат в SLI, CD с драйверами и подробное англоязычное руководство пользователя. Wicked3D спроектирован на основе эталонного (reference) дизайна 3Dfx и внешне не отличается от Diamond Monster 3D и Creative 3D Blaster Voodoo 2. Приятно удивила стабильность работы этого акселератора: в отличие от ускорителей Diamond и Creative плата Metabyte нормально жила на частоте 95 МГц.

Впрочем, основной изюм Wicked3D спрятан не в железке, а софте. Разработанные командой русских программистов драйверы имеют массу уникальных настроек. Основа всех нововведений – технология Re2Flex, позволяющая играть в любом доступном для Voodoo 2 разрешении: от 320x200 до 1024x672 (!) для одиночного Wicked3D и до 1024x1024 (!) для SLI. Причем в этом диапазоне можно указывать любые собственные разрешения с точностью до одного пикселя, произвольным соотношением сторон (например 503x608) и кадровой частотой с точностью до 1 Гц. Тестовый режим позволяет изменять размер и центровку изображения как для стандартных разрешений, так и для созданных самостоятельно.

Иными словами, можно почти все. Игра не поддерживает такие экзотические видеорежимы? Нет проблем, функция "resolution override" позволяет ее обмануть, включая заказанное вами разрешение либо сразу на старте игры (опция "Default Resolution override On"), либо после нажатия установленной ранее комбинации клавиш.

Владельцам больших мониторов понравится функция удвоения сканлайнов. Дело в том, что при работе в низких разрешениях (640x480) на дисплеях с большими диагоналями (17" и более) между строками изображения возникают темные интервалы. Опция "Scanline Doubling" позволяет решить эту проблему, выводя на монитор каждую строку изображения дважды. Кроме того, в драйверы Wicked3D встроена поддержка стереоочков eyeSCREAM.

Итог. Metabyte Wicked3D – лучший современный Voodoo 2-ускоритель. Есть ли смысл покупать его сейчас, перед появлением TNT2 и Voodoo 3? Думаю, есть. Voodoo 3 незначительно обгоняет SLI, не привнося принципиально новых возможностей. TNT2, безусловно, очень многообещающий чип. Однако он не совместим с Glide, а разработка игр под этот API ведется до сих пор (долгожданный Diablo 2, например). Поэтому идеальной геймерской конфигурацией ближайшего будущего мне видится плата на TNT2, объединенная с Wicked3D SLI. Дорого? Да, это правда. Но SLI на данный момент остается самым мощным решением для 3D-игр, а TNT2 нужно еще дождаться...



Metabyte Wicked3D Venegeance	
Цена	$125
Тип акселератора	2D/3D
Чипсет	3dfx Banshee
Тип установленной памяти	SGRAM
Установленный/макс. объем памяти	16/16
Тип шины	AGP
RAMDAC	встроенный, 250 МГц
Видеовход/видеовыход	нет/нет
Использованная версия драйверов для Windows 98	1.50
Поддержка OpenGL	мини-порт

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ ★★★☆
КАЧЕСТВО РЕНДЕРИНГА ★★★☆
ФУНКЦИОНАЛЬНАЯ ПОЛНОТА ★★★★
ИТОГ 3.5

Venegeance построен на 3Dfx Banshee – первом полноценном 2D/3D-чипе знаменитой корпорации. Фактически, Banshee получен слиянием лишенного одного текстурного процессора (TMU) 3D-ядра Voodoo 2 с довольно мощным 2D-акселератором. Вместе с TMU чип потерял мультитекстурирование (возможность одновременно накладывать по две текстуры на один пиксель). В играх, не использующих эту функцию, Banshee обгоняет Voodoo 2 за счет увеличенной тактовой частоты чипа и более совершенной памяти. В новых играх с мультитекстурированием Voodoo 2 обычно выходит победителем. Теоретически, Banshee поддерживает 3D-акселерацию в видеорежимах до 1600x1200, однако низкие fps сведут на нет любое желание поиграть в разрешении свыше 1024x768. Как и все продукты 3Dfx, этот чип не поддерживает рендеринг в True Color. Стоит также отметить неполную совместимость Banshee со старыми Glide-играми (некоторые из них нуждаются в патчах).

Драйверы Venegeance оснащены всеми бонусами Metabyte: Re2Flex, поддержка eyeSCREAM (стереоочков). Нет лишь функции удвоения сканлайнов. Стараясь не утомлять читателя повторным перечислением достоинств Re2Flex, перейду к анализу производительности Venegeance.

На Pentium II 450 этот ускоритель отставал от конкурентов на TNT и Rage 128 практически во всех 3D-тестах. Поэтому владельцам мощных систем, не сильно пекущимся о совместимости с Glide, стоит обратить внимание на протестированные выше 2D/3D-акселераторы.

Совсем иные результаты мы получили на слабом Celeron 266. Здесь Venegeance не оставил шансов TNT, на равных конкурируя с куда более дорогой ATI Rage Fury.

Итог. Metabyte Wicked3D Venegeance станет отличным выбором для нуждающихся в не очень дорогом 2D/3D-ускорителе владельцев систем со слабым ЦП (не выше Pentium II 266).

Спасибо!

Редакция Game.EXE выражает благодарность фирмам, предоставившим для тестирования 3D-ускорители:

F.K. Product	262-9156
"Ниагара"	955-5550
"Интерком"	956-3012
IPLabs	728-4101
"Белый Ветер – ДВМ"	928-7392
ATI	www.atitech.com

Quake 2 demo1.dm2 (Pentium II 450)

	Rage Fury	GB Riva TNT	AGP-V3 400TNT	AGP-V3400 TNT (FMT)	Erazor II AGP	Erazor II PCI	Viper V550	Wicked 3D	Wicked 3D SLI	Venegeance
640X480 High Color	71,7	77,2	79,7	80,6	78,3	66,7	78,8	90,3	112,2	65,7
800X600 High Color	58,6	59,3	58,5	60,1	58,9	49,7	59,7	60,0	100,2	44,7
1024X768 High Color	38,9	38,1	37,3	38,5	37,7	33,8	38,4	35,7	69,6	28,5
640X480 True Color	71,2	68,0	62,0	65,7	67,3	56,5	69,0			
800X600 True Color	57,2	46,0	41,0	44,2	45,0	39,6	46,7			
1024X768 True Color	37,3	27,7	24,4	26,7	26,8	25,0	28,3			

Incoming (Pentium II 450)

	Rage Fury	GB Riva TNT	AGP-V3 400TNT	AGP-V3400 TNT (FMT)	Erazor II AGP	Erazor II PCI	Viper V550	Wicked 3D	Wicked 3D SLI	Venegeance
640X480 High Color	101,2	103,1	101,8	109,6	102,7	92,4	103,1	85,9	114,0	97,4
800X600 High Color	74,9	75,5	71,5	77,6	73,3	69,3	77,3	58,8	102,2	71,9
1024X768 High Color	50,7	54,2	45,3	49,4	53,8	49,9	54,6	41,0	70,0	47,7
640X480 True Color	88,3	71,2	67,5	73,0	70,3	66,2	72,7			
800X600 True Color	62,0	46,9	44,2	48,3	46,1	44,6	48,0			
1024X768 True Color	40,5	30,7	26,2	28,9	30,7	28,8	31,3			

Unreal (Pentium II 450)

	Rage Fury	GB Riva TNT	AGP-V3 400TNT	AGP-V3400 TNT (FMT)	Erazor II AGP	Erazor II PCI	Viper V550	Wicked 3D	Wicked 3D SLI	Venegeance
640X480 High Color	56,0	48,0	45,0	48,1	47,6	45,0	48,4	53,2	64,0	49,0
800X600 High Color	45,0	36,7	32,7	37,3	36,5	34,5	37,1	36,5	55,0	34,0
1024X768 High Color	31,7	26,5	21,4	26,8	26,4	25,9	26,6	24,4	43,7	22,1
640X480 True Color	53,5	40,0	38,5	40,5	39,5	37,5	40,0			
800X600 True Color	41,4	28,6	25,4	28,2	28,1	27,2	29,4			
1024X768 True Color	27,4	21,1	14,7	20,2	21,0	19,2	21,5			

Winbench 99 (Pentium II 450)

	Rage Fury	GB Riva TNT	AGP-V3 400TNT	AGP-V3400 TNT (FMT)	Erazor II AGP	Erazor II PCI	Viper V550	Wicked 3D	Wicked 3D SLI	Venegeance
Business Graphics Winmark 99	138	138	134	135	138	137	145	155		
High-end Graphics Winmark 99	475	466	458	458	467	466	473	461		

Quake 2 demo1.dm2 (Celeron 266)

	Rage Fury	Viper V550	Wicked 3D	Wicked 3D SLI	Venegeance
640X480 High Color	30,6	35,8	56,5	57,1	54,6
800X600 High Color	30,7	35,4	51,8	61,0	43,4
1024X768 High Color	29,4	33,2	33,5	54,9	28,2
640X480 True Color	30,9	36,1			
800X600 True Color	31,0	34,9			
1024X768 True Color	29,3	27,4			

Incoming (Celeron 266)

	Rage Fury	Viper V550	Wicked 3D	Wicked 3D SLI	Venegeance
640X480 High Color	49,7	43,9	49,7	49,6	47,9
800X600 High Color	50,7	45,1	49,7	51,1	49,5
1024X768 High Color	47,5	43,0	36,0	52,4	44,5
640X480 True Color	49,4	43,4			
800X600 True Color	50,5	43,6			
1024X768 True Color	40,4	29,6			

Unreal (Celeron 266)

	Rage Fury	Viper V550	Wicked 3D	Wicked 3D SLI	Venegeance
640X480 High Color	31,0	28,3	30,8	30,6	30,8
800X600 High Color	28,1	24,4	27,1	29,2	26,9
1024X768 High Color	23,0	19,0	19,8	26,9	20,9
640X480 True Color	31,3	26,5			
800X600 True Color	28,5	21,8			
1024X768 True Color	23,0	16,1			



Искусство побеждать

•Михаил Калинченков•
•Дмитрий Чернов•
•Сергей Хилько•

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ЗАМКАМ Heroes of Might and Magic III

Безусловно, всех, кто играет в HoMM с младых ногтей, в третьих "Героях" в первую очередь приятно поразило количество персонажей и мест их обитания — целых восемь замков. Откровенных лидеров, как и очевидных аутсайдеров, вроде бы не видно, а значит — для каждой карты существует свой, оптимальный, выбор. Наши эксперты только что вернулись из дальних сказочных стран, обойдя с инспекцией все восемь Королевств. Возможно, их путевые заметки помогут вам сделать правильный выбор.

Fortress

Несмотря на то что этот замок мало кому нравится, в нем собраны твари, обладающие самыми неприятными для противника свойствами. Например, сие жилище очень хорошо при игре, где с самого начала можно присмотреть героя. Что мешает выбрать "специалиста" по мегерам и лицезреть женщину с косой в каждом бою? А чем плохи василиски? Берем героя с законченным высшим образованием по специальности "василиски" и превращаем армию врага в выставку каменных скульптур. Или мухи? Очень быстрые и крепкие для своего третьего уровня, они (на тех картах, где приходится играть с этим замком) здорово выручают. В крайнем случае всегда можно смыться. Да и то, что мухи снимают все чары с атакуемого юнита, совсем не мешает.

А вот с персонажами двух последних и двух первых уровней в этом замке все как-то не славно. Неприятного вида драконы с кривой шеей (виверны) не впечатляют. Их "яд" пока толком не пригодился ни в одной битве. Гидры, конечно, круты, но что толку от таких тугодумов? Хорошо, если в магической башне есть телепорт или хотя бы haste. А если нет? Вот почему народ не любит Fortress. Не стоят старшие монстры затрат, вполне можно обойтись и имеющимся джентльменским набором из мух, мегер и василисков.

Еще один минус "болотного" замка в том, что он довольно тяжело отстраивается из-за большой проблемы с деревьями на болоте. Десять бревен на апгрейд каких-то гноллов – это уже слишком! И со специальными постройками здесь тоже напряженка. Только верфь иногда бывает нужна, да для повышения defense можно еще Cage of Warlords соорудить.

Вывод: не самый лучший замок в игре, но и не самый слабый.



[3] Специфика построек каждого замка вносит свои коррективы в ход борьбы.

Castle

Надо сразу заметить, что с прошлой части игры "человеческий" замок очень серьезно "поднялся". Теперь за людей не так обидно, как раньше: у всех первый юнит нормальный, а у людей какие-то несчастные фермеры, которых оторвали от своих естественных занятий и даже не удосужились вооружить. Мол, чем работаете, тем и воевать будете. Что ж, теперь все иначе. Первый "людской" юнит нынче очень неплохо конкурирует с "коллегами" аналогичного уровня.

Стрелки в отличном состоянии, особенно зилоты, наносящие в рукопашной схватке столько же повреждений, сколько и при стрельбе. Наконец, хоть кто-то летает у людей, а то какая-то приземленная раса раньше была. Но самое большое впечатление производят не грифоны, и не копейщики, и даже не архангелы – кавалерия! Пожалуй, ей нет равных в своей весовой категории. И что особенно приятно, всадников можно проапгрейдить, причем совершенно бесплатно (!) – прямо в конюшнях, коих на каждой карте в достаточном количестве. Противник так и поступает, доставляя вам массу проблем со своими чемпионами. А мы чем хуже?

Куда ухо ни направишь, везде кричат, что архангелы – супер. А если разобраться? Не так уж они и хороши. Денег и ресурсов на их воспитание уходит уйма, а чем они лучше своих "конкуретов"? Если и есть преимущество, то лишь в "непродвинутом" состоянии.

Войска "человеков" стоят недорого и, как это принято сейчас говорить, лидируют по соотношению "цена/качество". Да и развивается замок быстро. Поэтому думать о каком-то особенном сочетании войск не имеет смысла – ибо все, что НЕ делается, все к лучшему. В процессе строительства не име-





[1]-[2] Зловещий вид города и монстров не отпугнет вражеские войска, только умение и опыт помогут вам в борьбе против неприятеля.

ет смысла скупиться на маяк, если вы играете на “водянистых” уровнях. Еще один маяк можно найти на берегу. Всем хороши люди, но войска у них слишком “пресные”... Сравните хотя бы со зверинцем Fortress!

Inferno

Замок, пользующийся в народе необъяснимой популярностью. Да, действительно, очень интересное и загадочное обиталище, правда, войска слабоваты. Про импов вообще не стоит говорить. Это юнит из разряда “мясо пушечное”, даром, что умеет отнимать ману у противника.

Больше всех в замке расстраивают гоги/магоги и демоны. Первые в “неапгрейженном” состоянии – самый слабый вид стреляющих войск в игре. Да и от “накачанных” с их возможностью задевать соседние войска толку не так уж много. Просто плакать хочется, когда стадо из 70-ти магогов приходится “разменивать” на самые слабые юниты врага. В замке явно не хватает хороших стрелков. Демоны? Четвертый уровень, а тянет не больше, чем на второй. Хоть бы “фишку” им какую дали. Жалко рогатеньких...

Зато сколько битв было выиграно при помощи этих красных пекарей с кнутами (ака “Лорды из шахты”)! Достойный юнит. Хорош в сочетании с церберами: у обоих весьма сильная оборона, и двигаются одинаково – стеной.

А вот ифриты не стоят того, чтобы делать на них ставку. Дороговаты, отчего лишаться их особенно жалко. А потерять их можно всего-то из-за хиленького здоровья, даже защита огненным щитом не поможет, потому что собака AI’шник, поскольку они летающие, после стреляющих будет гасить первыми. Сочетание церберов, лордов и магогов с импами в качестве пушечного мяса делает свое дело. При умелой тактике такой армией можно выиграть практически любую битву. И плодятся они весьма успешно и в большом количестве...

А уж если обстоятельства сложились так, что у вас два замка – людской и дьявольский, то лучшей пары, чем архангелы и архдьяволы, не найти! Два самых быстрых юнита в игре плюс их способности (одни воскрешают, а другим не отвечают) делают эту сладкую парочку практически непобедимой. Да и, согласитесь, сочетание уж больно метафизическое.

В самом замке хотелось бы выделить Castle Gate – как, возможно, самую полезную вспомогательную игровую постройку. При игре с большим количеством дьявольских замков “ворота” помогают, как ничто другое. Вам не надо скакать оленем в тундре из одного замка в другой – просто заходите в один замок и изящно так телепортируетесь в другой, в тот, которому грозит опасность. Атакующие безумно рады!

Rampart

Наверное, все уже успели заметить, что этот замок получен путем клонирования замка с фениксами из предыдущей версии игры. Конечно, изменений много (к примеру, ртуть как основной ресурс заменили на кристаллы – потрясающая новация!), но ресурсоемкость постройки этого домишки осталась без изменений. Для игры на уровне сложности “impossible” этот замок подходит плохо. Куча дерева, которая нужна для постройки юнитов первых уровней, последующие “инвестиции” в виде немалого количества кристаллов и драгоценных камней на сооружение пегасов, единорогов и драконов – все это по-прежнему оставляет Rampart в ряду наименее популярных. Но и достоинства у “твердыни” тоже есть. Скажем, против войск этого замка хуже всего действует магия.

Волшебные эльфы – это то, что надо производить в первую очередь, “скупая” всех подчистую. Карлики, конечно, вне конкуренции, но они слишком медлительны и вступают в бой крайне редко (зато их способность гасить магию противника иногда бывает чрезвычайно полезна). Брать их целесообразно только для защиты лучников. В качестве же атакующей силы лучше всего подходят единороги и пегасы, не считая, конечно, драконов – юнита последнего уровня. Первые чрезвычайно крепки и вдобавок умеют ослеплять (хотя и очень редко), а вторые за счет своей скорости и небольшой цены очень эффективны в битвах. Так, при защите замка, если у атакующего нет баллисты и катапульты или вы порушили эту технику в процессе, пегасами можно летать по всей карте, отвлекая внимание, пока лучники гарнизона не разберутся с оставшимся вражьим войском. Все это справедливо, разумеется, при условии, что у врага нет более скоростных юнитов. Хороший, но медленный юнит – дендроиды – обязательно должен присутствовать в вашей армии. Они сильны и плюс к тому могут завлекать врага в ловушку из своих ветвей.

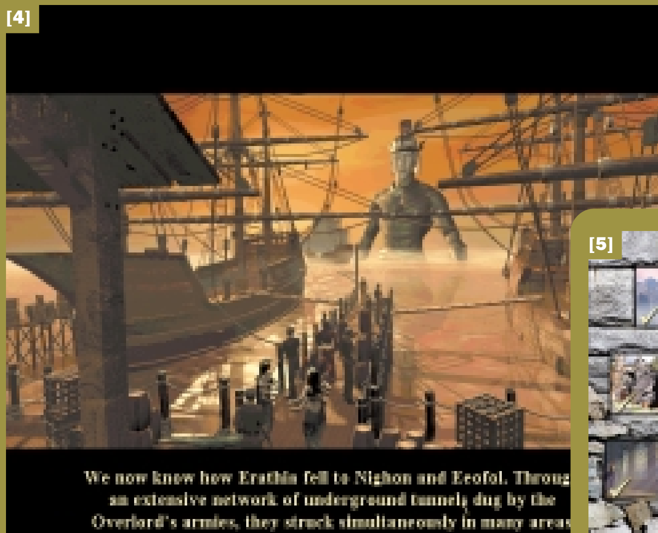
В целом же замок представляет собой довольно жалкое зрелище. Полезных построек нет, войска – так себе (даже золотые драконы). На одних единорогах далеко не уедешь, несмотря на их неоспоримые достоинства. Кстати, фениксов можно было бы и оставить. Золотые драконы – как-то банально. Драконы водятся в двух других замках. Неужели фантазия отказала создателям?

Но если вы все же решите играть за Rampart, главное вот что: в самом начале выберите героя-дендролога, потому как (хотя сами по себе деревья очень неплохи) без соответствующего героя общаться с ними тяжко (проверено!). К тому же деревья “отстраиваются” вообще без всяких затрат (!). Нужны лишь деньги и то – в очень умеренных количествах. И плодятся весьма неплохо. Видимо, именно на них и сделана ставка, а не на каких-то недокормленых кентавров, которые к третьей части игры благополучно разучились стрелять.

[6]


[7]


[6] При прохождении кампаний вам предложат большое количество бонусов, но не каждый раз придется надевать на голову героя вот такой “чайник”.
[7] Все пространство HoMM3 заполнено различного вида строениями и препятствиями. В таком многообразии зачастую забываешь, куда собирался зайти, либо проскочишь мимо притаившегося противника.

[4]


[5]


[4] Логическое развитие сюжета подкреплено яркими роликами.
[5] Количество кампаний заметно расширено, скучать не придется.

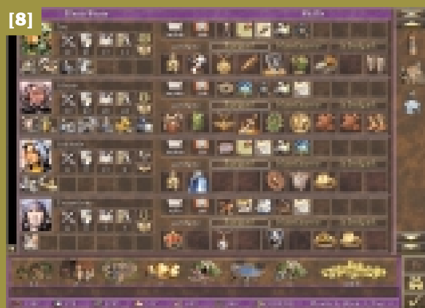
Necropolis

Хватит о грустном! Давайте о мрачном. Весьма кислый замок "наркомана" (некроманта, конечно) превратился в достойное творение рук человеческих... мертвых, правда. Из юнитов 6-го уровня недругов более всего расстраивают черные рыцари, через раз (а то и каждый раз) осуществляющие double damage.

Зомби и призраки не стоят особенного внимания, а вот личи с посохами радуют — не забываем взять соответствующего героя-специалиста и наблюдаем, как славный зеленый черепок уносит все больше и больше народу в "царство мрачного Аида". Лорды-вампиры, восстанавливающие свою силу за счет убиенных, практически бессмертны. Наконец, несчастные костяные драконы, которые в детстве недоедали и недосыпали настолько сильно, что к самой старости (будучи накачанными) превращаются в призрачных и своей старостью "заражают" всех, даже молодых и цветущих эльфов.

Очередная фишка некромантов: их замок превратился в настоящий инкубатор по производству скелетов. Теперь герой-наркоман может напялить на себя кучу артефактов, повышающих necromancy, построить усилитель necromancy и через десяток-другой боев превратиться в ходячее кладбище. Итак, бегаем, собираем всякое добро в виде кентавров и пикейщиков, несем на родное кладбище и укорачиваем их срок жизни, получая кучу скелетов. Полагаем, нет смысла говорить, что герой со специализацией "скелеты" очень полезен, потому как это лучший юнит первого уровня.

Из построек замка стоит выделить, конечно же, "покров тьмы". Вот уж славное приобретение! Против нелюбимого всеми компьютерного противника сооружение помогает не сильно, потому что он (AI) и так всю карту видит как на ладони, а вот при игре по сети — незаменимая вещь. Построил такую штуку, сунулся к тебе твой лучший друг, а ты смотался куданибудь, и на следующий ход друг стоит посреди совершенно неизведанной как бы местности (да еще так славно — в кругу, как на арене цирка) и куда идти, совсем не помнит. Таким макаром можно пару ходов выиграть, а там, глядишь, и начало новой недели. В общем, теперь сто раз стоит подумать, прежде чем идти ночью на кладбище.





[8] В одном и том же окне можно проводить детальный обзор своей армии и ресурсов.
[9] Чтобы заполучить хороший реликтовый артефакт, придется изрядно попотеть.

Tower

Вот уж про какой замок почти нечего сказать, так это про Tower. Ибо здесь все по-прежнему — то есть на высоком уровне. Титаны — они и в Африке титаны, только черные. На высоте и горгульи. Маги и големы — аналогично. Приятным сюрпризом оказалось знакомство с нагами. До чего привлекательные во всех отношениях женщины! Рук много (одной парой кастрюли чистить, другой белье стирать, третьей готовить), в каждой — нужный прибор, а уж крепкие! Ну не нарадоваться на них! Жаль только, дороговаты. Титаны, к сожалению, утратили былую ценность, став невыносимо дорогими и медлительными.

Да и весь замок отстраивается очень тяжко. Пока до







[10] Привлечение на свою сторону "крутых" монстров связано с определенными трудностями. Необычная расстановка перед боем вынуждает пересматривать стратегию битвы. **[11]-[12]** Количество изучаемых заклинаний заметно расширено. Но разделение их на четыре основные школы позволяет легко ориентироваться в бою.


[13] На вооружении героя появилась боевая техника. Это катапульта, баллиста, повозка с боеприпасами и палатка первой помощи.

магов доберешься, у противника уже все возведено уровня до 6-го, а то и последнего. И это понятно – такую армию кормить надо и хорошо кормить (не кашами на воде, как у варвара, чтоб только бездари, как тараканы, плодились).

Один из сюрпризов Tower – заминированные подступы. Нападающий мин не видит, значит, есть повод немного подождать с вылазкой, пускай враг сам карабкается через проломы.

Stronghold

Коль уж мы затронули до боли знакомую тему недокормленной армии, давайте обратим внимание на замок варваров. Особых изменений вы здесь не найдете. Быстро строится, те же дешевые и средние по силе войска, но есть, есть парочка интересных нововведений. И это относится как к войскам, так и постройкам. К последним даже больше.

Несмотря на то что публика в Stronghold'е заметно измельчала (в смысле роста), в войсках наконец-то появился хоть кто-то летающий. Правда, "летун" не слишком хорошо вписывается в "тему" замка, но это мелочи. Зато дерется – прекрасно. Конечно же, мы говорим о громовых птичках. Очень полезный юнит хотя бы потому, что "добраться" до него можно весьма быстро и, в отличие от всех остальных, его можно использовать при атаке. Наездники и огры – это ребята, которым лучше сидеть в обороне. Первым из-за своей чахлой защиты, а вторым из-за излишней медлительности. Гоблинов, как и всех существ аналогичного уровня, можно смело, не жалея, двигать вперед. Их много, и они в тельняшках. Конечно, друзьям достанется на орехи, но зато мы сбережем стреляющих орков – их все-таки жалко. Это, кстати, относится ко всем замкам, где первый юнит "ходячий", а не стреляющий. Компьютерный гений всегда выбирает следующую тактику: первым бьет тех, кто самый плодовитый (то есть самых слабых), и это понятно, поскольку пять-шесть сотен гоблинов – сила и немалая (сами, наверняка, лично убеждались). А потом товарищ AI дойдет и до стреляющих. Поэтому в HoMM3 вполне резонно принимать в армию самых маленьких. Как "мясо" они воистину бесценны.

Нельзя не отметить (ибо съедят) и прибавление в семье варваров в виде парней с крепкими затылками – бегемотов. Многие их не любят, а зря. Ведь этих ребят не сильно волнует, что у вражеского юнита defense skill, к примеру, 10. Для них он равен 2! Да за такую смешную цену просто глупо не взять с пяток бегемотиков.

Постройки тоже весьма интересны. Один только рынок рабов чего стоит. Захотел пару деревяшек – пожалуйста. Берем с десяток гоблинов и несем на рынок – чтобы получить взамен желанное дерево. Весьма справедливый обмен! Вот только что там за "папа Карло" на рынке сидит и из гоблинов поленья стругает, непонятно...

Конечно же, всем известно, чего боятся даже самые смелые и самые варварские. Оттого и туннель в замке имеется – по которому в случае чего можно сбежать, поливая врага цензурной и нецензурной бранью и обдумывая планы мести. Даже если битва идет в вашей крепости и шансов нет никаких, герой может спастись – просто дав деру в другой замок.

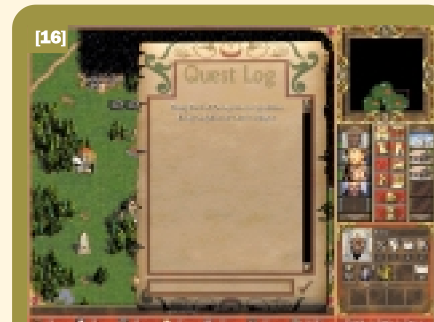
Dungeon

Наше путешествие подходит к концу, посмотрите на монитор – перед нами замок, содержащий обожаемых ранее черных драконов. Почему ранее? Конкуреция, друзья, конкуренция. Судите сами...

Замок очень неплохой: по уровню и сбалансированности вполне сравним с Tower. Хорошие, крепкие войска. Уже второй юнит радует своими возможностями. При некотором опыте работы с гарпиями можно найти очень хорошую тактику боя. Например, если закончилась магия и у врага остались медленно ходящие и нет стреляющих, одна "апгрейженная" гарпия сможет забить пару сотен огров. Отлетел слегка, а потом – ррраз! – в башню клювом. Лет через пятьдесят ни одного огра не останется.

Греют душу "дьявольские глаза". Стреляют, да и в ближнем бою своими щупальцами могут огреть неслабо. Заполучить их в армию, особенно в сочетании с эльфами из Rampart'а, просто необходимо. Это, пожалуй, самый практичный вид стреляющих войск.

Если вам приходится воевать с владельцем Dungeon, старайтесь первым делом лишить его троглодитов, иначе не видать вам спокойной жизни. Однажды 600 таких тварей встали на охрану "глазок", и остановить этих слепых уродцев оказалось невозможным.


[16] Теперь герой может получить независимый от сценария квест, при решении которого имеет шанс разжиться артефактом, деньгами или ресурсами.

На минотаврах и мантикорах/скорпикорах даже останавливаться не стоит. Те, кто уже успел поиграть, оценили и тех, и других. Минотавры еще в предыдущей части игры были на высоте, а мантикоры по соотношению "цена/качество" стоят на первом месте среди себе подобных – сравнительно дешевые, быстрые, да еще паралич "наводить" умеют. Вот и получается, что черные драконы на фоне прочих обитателей своего замка уже не смотрятся так выигрышно, как раньше.

Постройки: Mana Vortex – бесценная вещь. Portal of Summoning чрезвычайно полезен, если вы захватили пещеру с драконами – дополнительный дракон в неделю никогда не помешает. А если учесть еще и то, что сам замок развивается быстро и без особых хлопот с ресурсами (в отличие от того же Tower), получается, что Dungeon – оптимальный выбор. Именно за него, как показывает опыт, стоит играть на XL-картах. 



[14]-[15] Большинство воинов сами умеют колдовать и помогают вам в бою не только силой, но и знаниями.



Окончание. Начало см. в ##2-3'99

Веселые картинки

ЧАСТЬ 3

• Александр Вершинин •

ИЛЛЮСТРИРОВАННОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ ИГРЫ Baldur's Gate

Напомним всем отсутствовавшим, что мы таки добрались до славного города Baldur's Gate, где нам осталось исследовать всего-то с 4-го по 9-й район, после чего перейти к важнейшим из подземелий, которые необходимы для прохождения основного квеста и успешного продвижения по главам игры...

Район 4

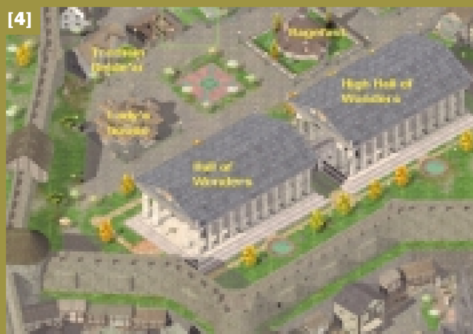
Начнем с того самого мага **Ragefast** (2000 XP). Он силой удерживает нимфу Abela и нападает на вас, когда вы пытаетесь с ним поговорить. Нимфу можно либо доставить магу Ramazith (район 2), либо отпустить, получив 2000 XP плюс прядь волос. Прядь нимфы можно продать в магазине Sorcerous Sundries (район 6), либо там же сделать из нее накидку, увеличивающую Charisma носителя на 2 очка.

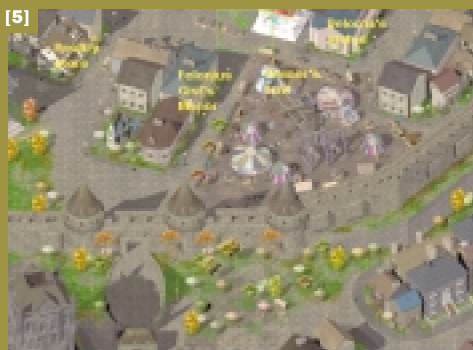


В **Lady's House** необходимо достать требуемую жрицей Water Queen (район 8) книгу. Лишь пообещайте 500 золотых.

Жрец **Tremain Belde**'ar попросит героев вернуть тело его сына, который попался на воровстве в Water Queen и был безжалостно убит. За благополучное возвращение очередного трупа вы получите 5000 experience-очков и 2000 золотом.

В **Hall of Wonders** к вам может присоединиться Alora.







Район 5

Именно здесь вас настигает ассасин Lothander. Он объявляет, что ваши персонажи получили смертельный яд и умрут в течение пары дней. Кроме того, парень требует снять с него заклятье, наложенное Iron Throne. Для этого нужно навестить **Diviner's Tent**, а затем и Water Queen (район 8). Обменяв книгу из Lady's House (район 4) на освобождение Lothander'а от заклятья, вы получите первую часть противоядия в гостинице Blade and Stars (район 9). Затем нанесите визит дружку Lothander'а Marek'у и получите вознаграждение.

Неподалеку от ярмарки находится дом господина Felonius Gist'а, хранящего шесть заколдованных статуй. На одной из них находится артефакт, так необходимый магу Degrodel (район 1).

В числе прочих увеселительных заведений можно упомянуть Poultry Store, полный бешеных куриц, и дом Delorna, на верхнем этаже которого под серьезным присмотром стражников хранится **Delorna's statue** (и, разумеется, некоторые другие дорогостоящие предметы).

Район 6

Все вновь прибывшие в Baldur's Gate попадают в этот район. Его главной достопримечательностью является **Mage Shop**, магазин волшебных изделий Sorcerous Sundries. Не торопитесь закупать новые заклинания, поднимитесь на второй этаж. Там несколько evil-магов под руководством Nieman'а (1200 XP) пытаются провернуть какое-то сложное заклинание. Помешав им, вы оказываетесь под нападением еще и трех помощников Nieman'а: Oulam (1200 XP), Wheber Ott (1500 XP) и William Garst (1500 XP).

Прямо над магазинчиком для магов находится **Thieves Guild**. Попасть внутрь и, следовательно, подружиться с местными ворами можно, назвав пароль "Fafhrd". Здесь вы сможете найти немало "воровских" квестов.

В **Elfsong** к вам обратится Brevik с просьбой выкрасть подзорную трубу из Hall of Wonders (район 1).

Lucky Aello's Shop, несмотря на назва-







ние, торгует cursed scroll'ами. И где они прячут "Книгу жалоб и предложений"?

Район 7

Один из самых насыщенных районов Baldur's Gate. Здесь вы обнаружите местный Пентагон – штаб ордена **Flaming Fist**. Внутри крепости находятся Scar (знаю, знаю!) и Duke Eltan, желающие воспользоваться услугами вашей партии. Они почти всегда хорошо платят: 5000 XP и 2000 наличными. С начала седьмой главы, когда Flaming Fist начнет за вами охоту, Duke Eltan будет находиться на втором этаже здания под присмотром doppleganger'а.

Около цитадели наемников спокойно ожидает своего часа **Tiax**. Он с радостью присоединится к вашей компании.

В доме мага по имени **Sunin** (2000 XP) хранится бесценное сокровище Ring of Wizardry, удваивающее количество заклинаний первого уровня у любого мага. Охранять артефакт помогают Joular (1200 XP, воин) и Maka (1300 XP, лучник).

Около Merchant League стоит уже знакомый нам Sashenstar (спасенный в Cloakwood). Ему кажется, что **Merchant League** наполнена оборотнями, – и не без причин. Взломайте стол на втором этаже здания и покажите извлеченные документы начальнику охраны. Остается лишь истребить всех dopplegangers и получить свои 100 золотых и 5000 experience-очков.

Здание торгового дома **Seven Suns** также захвачено оборотнями. Узнав об этом, возвращайтесь к Scar'у (как смешно!) и расскажите ему об увиденном.

Район 8

Наконец-то вы нашли своего главного врага, **Iron Throne**. Пользуясь разрешением Scar'a (хороший парень!), войдите в здание и поднимитесь на самый верх. Встречающая делегация состоит из группы магов, клериков, воинов и лучников: Diyab (1600 XP), Naaman (2000 XP), Aasim (1800 XP), Cloudwulfe (3000 XP, злобный лучник), Gardush (1800 XP), Thaldorn (975 XP) и Alai (1800 XP). Справиться с подобной толпой одаренных вояк непросто. Попытайтесь воспользоваться выходом на крышу здания, где партия может поспать и восстановить силы. Кстати, это единственное место в Baldur's Gate, где за ночлег не берут денег и вас не беспокоит стража.

В доме рядом с Iron Throne расположилась группа ogre-mage (**ogres**). Пять зверюг ждут вашего появления и готовы предложить по 650 XP за свои шкуры.

В **Warehouse** вырвался на волю greater basilisk. Почему бы не убить зверя, тем самым заработав 7000 XP?

Украденного из Flaming Fist HQ (район 7) в седьмой главе Duke Eltan следует отнести в дом Harbor Master.

Район 9

Еще одно захолустье. Единственная достопримечательность – гостиница **Blade & Stars**, где ожидает вашего появления Lothander.

Местный **General Store** торгует в основном potion'ами.

Подземелья

Повторюсь: наш "атлас" содержит лишь карты "обязательных" dungeon'ов, то есть тех, которые вам придется покорить, выполняя основной квест игры и продвигаясь по главам. Это четыре уровня Dwarven Mines в Cloakwood (карта 9), три уровня Secret Library под зданием библиотеки в Candlekeep, подземный лабиринт под Thieves Guild, по которому вы преследуете убегающего Sarevok'a, и финальный уровень, подземный город прямо под Baldur's Gate. Nashkel mines были довольно полно описаны ранее.

Dwarven Mines 1 (1)

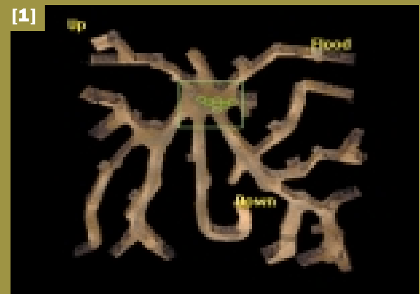
В ассортименте: guard.

Up – выход наружу. **Down** – спуск на второй уровень. Поговорите с рабом около заплаты, закрывающей поступление воды в рудники (**Flood**). Он расскажет, что для затопления шахты необходим ключ от "затычки". Ключ находится на четвертом уровне, у мага Davaeorn.

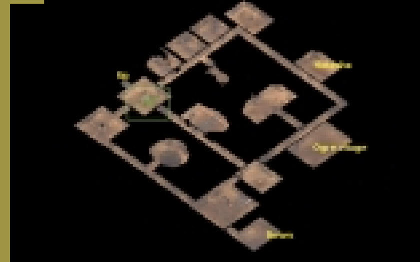
Dwarven Mines 2 (2)

В ассортименте: ghast, guard, balck talon elite.

Up – выход на первый уровень шахты. **Down** – спуск на третий.









Здесь Iron Throne организовал импровизированную тюрьму. В ней пребывает гном **Yeslick**, с радостью готовый присоединиться к вашей партии. Тут же вы найдете неофициального главу рабов. Дайте ему 100 золотых на подкуп стражи – и при затоплении рудников рабы будут спасены.

Подход к тюрьме охраняют маг Hareishan (1200 XP) и





девять лучников (**guards**). В проходе около комнаты установлена ловушка (**trap**).

Dwarven Mines 3 (3)

В ассортименте: hobgoblin, guard.

Up выведет вас на второй этаж, **Down** – на четвертый. Это уровень, где отдыхает стража. В одной из комнат скрывается маг **Natasha** (1200 XP), а в другой мучает рабов **Ogre-mage** (650 XP).

Dwarven Mines 4 (4)

В ассортименте: guard, mustard jelly.

Подступы к боссу рудников охраняет не только стража, но и ровно четыре ловушки, расположенные подряд (**trap**).

Довольно сильный маг **Davaeorn** (6000 XP) будет сражаться в одиночку. Не забудьте забрать у него ключ!

Вместо того чтобы подниматься по всем уровням наверх, просто используйте элеватор **exit**. Он доставит вас на первый этаж рудника. За успешное затопление рудника группа награждается 2000 XP и улучшением репутации "на 2 очка".





Secret Library 1 (5)

В ассортименте: ghast, phase spider.

На этот раз герои пытаются выбраться из подземелья. Поэтому **Up** переносит нас на следующий уровень подземелья, а **Down** возвращает в исходную комнатку.

Это самый насыщенный ловушками этап (**trap**). Лучше всего сначала исследовать его и обезвредить ловушки (вором). Персонажи теряются в узких коридорах и начинают самостоятельно бегать в поисках пути, активируя "капканы". Для надежности наложите на вора заклинание invisibility, и он сможет искать и обезвреживать ловушки, не нарушая своей невидимости. Так вы сможете преодолеть все препятствия, не опасаясь атаки монстров.

В комнате **traps 1** найдите три ловушки при входе и одну на саркофаге. Не забудьте выловить из саркофага еще один уникальный том, перманентно повышающий wisdom персонажа на очко.

В **traps 2** только две ловушки – одна на пороге комнаты, другая на саркофаге. Внутри лишь potion'ы.

Traps 3 охраняют 4 phase spider, ловушка-fireball при входе во вторую комнату и ловушка на гробнице. Внутри уникальный том, перманентно поднимающий Strength персонажа на одно очко.

Ghasts также охраняют кое-какие полезные вещицы.

Secret Library 2 (6)

В ассортименте: skeleton, doppleganger, greater doppleganger.

Up ведет на третий уровень подземелья, **Down** – на первый.

В каждой из маленьких комнат обитает **doppleganger**, имитирующий одного из жителей Candlekeep. В центре колоннады водятся лучники skeleton.

Несколько **greater doppleganger** весьма убедительно прикидываются Elminster'ом (факт, вызвавший неодобрение широких масс), Gorion'ом и другими важными персонажами.

Secret Library 3 (7)

В ассортименте: phase spider, wraith spider, sword spider, greater basilisk.

Up есть не что иное, как долгожданный выход на волю, в окрестности Candlekeep. **Down** возвращает на второй уровень.

Непосредственно около входа вас поджидает **Prat party**. Эта четверка – Prat (1400 XP, маг, обожает lightning), Bor (650 XP, метатель ножей), Sakul (1600 XP, маг) и Tam (1300 XP, лучник, отравленные и "бронебойные" piercing-стрелы) – попытается воспрепятствовать вашему выходу на волю.

В **spiders 1** тусуются sword spider, wraith spider, phase spider. Для эффективности паучки соорудили пару web-ловушек.

Spider 2 предлагает лишь 2 phase spiders и одну web-ловушку.

Наконец, в **spiders** обитают phase и sword spider.

Выставка статуй в **greater basilisk** без лишних слов дает понять, кто именно обретается в этом закутке. Тварей всего две штучки. По 7000 XP каждая.

Thieves Guild Labyrinth (8)

В ассортименте: skeletal warrior, invisible stalker, helmed horror, doom guard.

Вся гвардия в сборе. Самое утомительное и опасное подземелье. Труднее всего справиться со skeletal warrior – они имунны к магии и обычному оружию. Пользоваться можно только заколдованными мечами.

Кроме того, в этом лабиринте бесчисленное количество ловушек. Отметить их все не представляется возможным. Замечу лишь, что в каждом тупике обязательно имеется хотя бы один триггер ловушки.

Up поднимает партию обратно в Thieves Guild, **Down** приводит к последней карте, подземному городу, в единственном уцелевшем здании которого прячется Sarevok.

Final level (9)

В ассортименте: skeleton, zombie, ghoul, ghast.

На пути к восстановленному Sarevok'ом храму вам повстречается **Iron Throne party**. Эту команду наняла группа Iron Throne, чтобы отомстить и вам, и Sarevok'у. Шесть великолепных воинов.

Непосредственно перед входом в храм героям придется убить **Tamoko**. Она превосходный воин и маг, а также носит plate of the dark и отличный волшебный щит.

Наконец, в финальной схватке внутри храма вас с нетерпением ожидает **Sarevok party**: Sarevok (воин), Semaj (маг), Tazok (воин) и Angelo (маг/лучник). EXE





Окончание. Начало см. в ##2-3'99

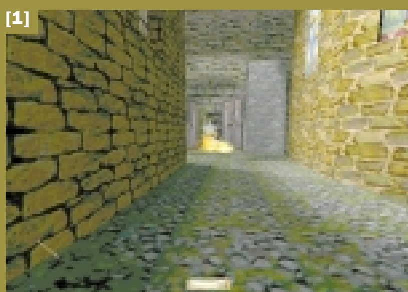
Воровское ремесло

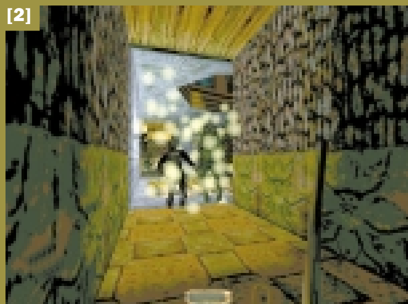
ЧАСТЬ 3

• Господин ПэЖэ •

ПРОХОЖДЕНИЕ ИГРЫ Thief: The Dark Project

Не знаю, говорил ли на этот счет что-либо мой любимый классик Карлсон На'Крышин, но мы сегодня заканчиваем. Без дураков. Честно. Солюшен к "Вору" весь вышел, извините.





[1] Взрываем ворота.
[2] Ребята, вам не повезло — не надо было ходить парами.

Миссия 9: Возвращение в собор с привидениями

Что нужно иметь: 5 огненных стрел, 6 водяных стрел, 3 стрелы со святой водой, 4 ослепляющие бомбы, 2 мины.

В собор

Используем талисман на статую, двери открываются. Направо, в дверь, налево, прямо, отомкнуть замок на двери справа, взять золото и записку. Выходим, налево, ко входу, в дверь к западу, направо, отомкнуть замок на первой двери слева, взять золото, вернуться, налево, в дверь.

Труп брата Рено — в винном погребе, а брата Мартелло — в северо-восточной части мансарды.

Ползем к левой колонне, оставаясь в тени. Наверху — направо и пересекаем верхнюю ступеньку. В комнате — святая вода, выходим, пересекаем алтарь, в дверь, прямо до упора, направо, в дверь.

Подвал

Вниз, не трогаем выключатель, в воду, налево, вверх, налево, вскрываем замок, налево, берем вино, вперед (к трупу), еще вино. Назад к пересечению коридоров. Налево, на юг, в воду, слева — ограда, заходим, берем подсвечник, выходим, на юг, направо, налево, в конце — камешки и монетки. На север, налево, налево, Активируем выключатель (машины начинают работать), на северо-запад, на север, сквозь полузатопленную комнату, наверх до упора.

Глаз

Заходим, стрела в сундуке, в дверь направо, деньги в сундуке, вперед, еще деньги. Вперед, налево, в дверь, стрела в сундуке, вверх, берем камешек и деньги неподалеку от трупа. Выходим, назад, прыгаем вниз на платформу. Вскрываем дверь на севере. Направо, читаем записку. На запад, прыгаем на молот (шумно, но так надо), хватаем Глаз, ползем к западной стороне молота. Как только приходит Apparition из западной двери внизу — бросаем в толпу три ослепляющие бомбы. Надо убить всех — впереди еще много битв, и бомбы стоит экономить. Вниз, на запад, направо, в дверь, мимо призрака, направо, вниз.

Четки брата Муруса

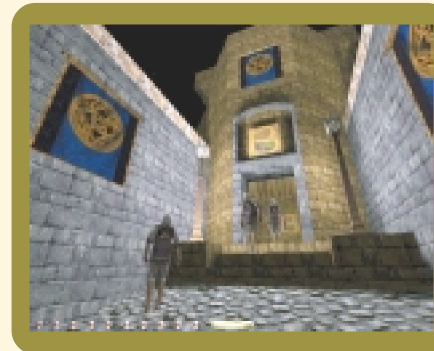
На север, вверх, направо, вверх, налево. На севере — стрелы на крышке саркофага. На юг, в дыру, осторожно. На юг, налево, в дыру налево, в дыру, в последнюю дверь направо, в дыру, деньги в сундуке. Кровать — неплохое место, чтобы переждать зомби.

Налево, в последнюю дверь налево, вскрываем сундук, берем четки, на север, налево, налево, вниз, налево, налево, берем эликсир, читаем книгу. Левый проход в северо-восточном углу. Стрелу с веревкой — в потолок над камином, берем огненную стрелу, вытаскиваем свою. Тарелка на полу. Через комнату со столом, по коридору, налево, первая дверь налево, берем вазу, выходим назад, налево и в комнату, где читали книгу. Сквозь правый проход, наружу, к брату Мурусу.

Святой объект

В дверь у поломанной лестницы (осторожно), налево во дворе, налево, в коридор и налево, берем форму слева, ставим на место, дергаем рычаг, ждем, пока наполнится (в красной зоне), и дергаем правый рычаг. Открываем форму, берем будущий святой объект.

Назад, на север, прямо, вверх, направо, на полдороги налево, прыгаем на уступ на противоположной стороне. Направо, до конца, по водостоку наружу. С помощью стрелы с веревкой — на сарай, берем подарки и вниз. Забираем стрелу, назад по водостоку и выходим, как пришли. В саду — в дыру в восточной стороне. Сквозь ворота, у деревянных дверей налево и в дверь слева.



Читаем свиток, стрелу с веревкой — в балкон слева, забрали ее, проходим за угол и подбираем книгу молитв. Прыгаем вниз и идем к брату Мурусу.

К Святому Дженелу

Идем назад, туда, где занимались отливками, но заходим в дверь прямо впереди, к Святому Дженелу. Налево, в дверь на север, берем деньги, назад, берем деньги у скелета. Вперед, вниз, на запад, отмычкой открываем дверь слева и вверх. Берем стрелы. Вверх. Читаем книгу. Кидаем нашу отливку в бассейн, забираем и идем вниз. Направо, в лифт, наверх. По левой стене, на широкую дорожку. Вниз, берем ключ от кладбища в синем сундуке и деньги на столе. Вверх, направо, выходим наружу.





[3] Тот самый дом-дерево.
[4] Оскверненный монастырь.

Кладбище
Чуть правее (на северо-запад) и в ворота. Открываем дверь кладбища, разбираемся с зомби, идем левее и в проход в северо-западном углу. К востоку от открытой могилы – брат Мурус. Используем четки, свечу, молитву из книги и наш святой объект и переквалифицируемся в могильщики.

Похороны брата Рено
Назад во двор, к поломанной лестнице и направо, на запад, в комнату, где был эликсир. На юг, до конца, налево, налево, на восток, в сад, направо, в дверь, направо, направо, вниз, на юг, в центр затопленной комнаты, налево, налево, берем труп и тащим назад. Кладем в могилу.

Назад во двор, к Святому Дженелу, вниз, направо, вниз, три раза налево, направо, налево, направо. Справа на рисунке нужно долго искать кнопку (ее не видно, так что щелкать надо вслепую). Берем подарки. Выходим на юг, налево, направо, направо, в комнату направо (можно убить охрану). Берем подарки. Выходим. Направо, вверх, забираем стрелы, выходим в ближайшую дверь, налево, во двор.

Похороны брата Мартелло
Назад – как за братом Рено. В собор, направо, по лестнице на самый верх, прямо до трупа. Несем, хороним, берем ключ. Назад в сад, в собор, направо, наверх, железная дверь, читаем свиток, берем подарки, во двор, в северо-восточный угол, в ворота и до деревянных дверей. Кладем заряд, стреляем огненной стрелой. Свобода!

Миссия 10: Побег
Что нужно иметь: 5 водяных стрел, 12 стрел, 3 шумовые стрелы, 1 стрелу с веревкой, 3 мины, 4 газовые мины.

Подземелье
Идем к алтарю, берем все, что видим. Через дверь, налево, вниз, опять вниз – на балкон. В нужный момент быстро сбегаем вниз над стрелой из огня на перилах и возвращаемся назад. Прямо против центра балкона – комнатка. Стрелу с веревкой – в потолок поблизости от нее. Шумовую стрелу – налево, в нишу с факелом, и тут же вторую направо, как можно дальше. Прыгаем на веревку и в комнату. Берем кучу подарков, швыряем газовую мину под правый угол балкона, двух патрулирующих стражников приканчиваем тоже минами.

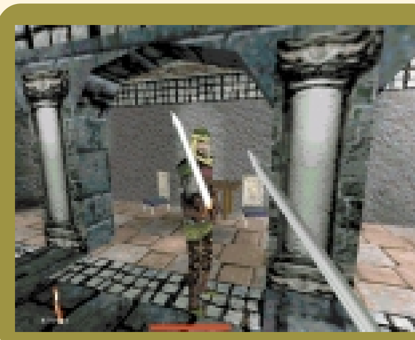
Прыгаем на веревку, вытаскиваем стрелу, направо, направо, справа вход в пещеру, в ее центре – фрукт, берем и идем в круглый туннель налево. В красный туннель. В вертикальном бассейне стрелы. Назад и в серый туннель. Золото у второго скелета. На восток, стрела около факела, берем стрелы у пауков, назад, налево в комнату с мигающим светом.

В доме-дереве, пройдя сквозь воду и туннель с пауками, можно найти книгу.

Назад на балкон, к другой стороне комнаты, в пещеру, стрела у северной стены, проход рядом, вниз, гасим факел. Вперед, стрела на полу. Аккуратно убиваем врага слева наверху. Идем туда, берем стрелу и фрукт. Идем на восток, в туннель. Стрела у скелета, стрелы у бассейна, возвращаемся назад, идем к большой пещере. Гасим два факела вдалеке и справа от дома-дерева лезем вверх, стрелу с веревкой и вверх по ней. Вытаскиваем стрелу, в дом-дерево, собираем подарки, на платформу. По возможности убиваем всех видимых врагов (пара газовых мин, водяные стрелы).

Назад, там, где была огненная стрела, – направо, после бассейна убиваем паука и до комнаты. Убиваем духа огня, вниз, берем стрелу. Стрелу с веревкой – в потолок, на платформу на севере, берем стрелы. Вытаскиваем стрелу. Также берем газовую стрелу у потолка.

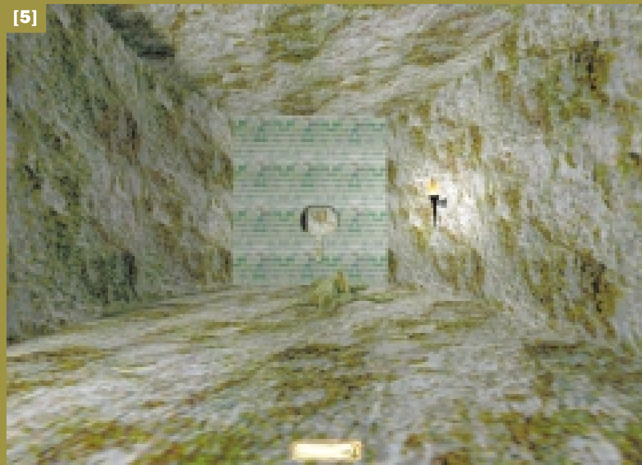
Идем на юг, налево, направо, стрела на полу, золото, назад к дому-дереву. Перед входом в пещеру подстреливаем патрульного, подобрать тело, налево, обходим слева дом-дерево и кидаем тело в темный угол. Аналогично поступаем и со вторым. Вокруг – пара фруктов. Около фонаря-гриба есть стрела. По стреле с веревкой лезем наверх, выдергиваем ее. Входим, собираем подарки, читаем дневник.



Планы Константина
Вниз, на север, в туннель. В большой комнате, за которой есть алтарь, на северо-запад и в туннель. Входим в пещеру на севере, идем туда, где мигающий свет. Выходим через туннель в северо-восточном углу, направо, налево, налево, в маленькую комнату с факелом. Убиваем паука, идем до выхода в еще одну пещеру дома-дерева. Врагов там четверо: два крупных, два мелких, трех можно отстрелить одной газовой стрелой, а последнюю блоху придется убивать обычной. Налево, с помощью стрелы с веревкой забираемся на платформу, забираем стрелу, собираем радости. Читаем книгу, выходим, налево по платформе, вниз, ко второму дому-дереву.

Подвал
На запад, в туннель, направо, берем стрелу, налево, в комнату с черным полом, стрела под факелом, на север, стрела у фонаря. Назад, на перекрестке прямо – в подвал. Трех врагов убиваем по очереди стрелами и быстро оттаскиваем назад. Входим, прямо, направо, направо, направо и сразу налево. На металлический пол, налево, вверх.

За бочкой слева – фрукт. Толкаем справа большую бочку на маленькие. Выходим из комнаты, берем на перекрестке стрелу, идем в комнату с бочками и заходим в свежеоткрытый туннель. Прячемся за ящиками, пережидаем, выходим и ставим мину. Затаскиваем тело в коридор, повторяем со вторым врагом. Справа – факел, гасим, с

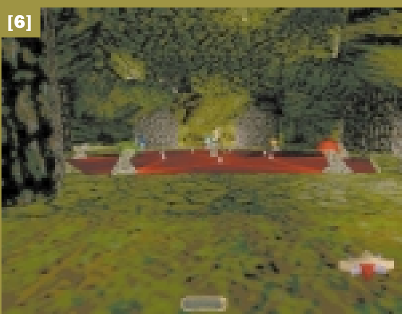


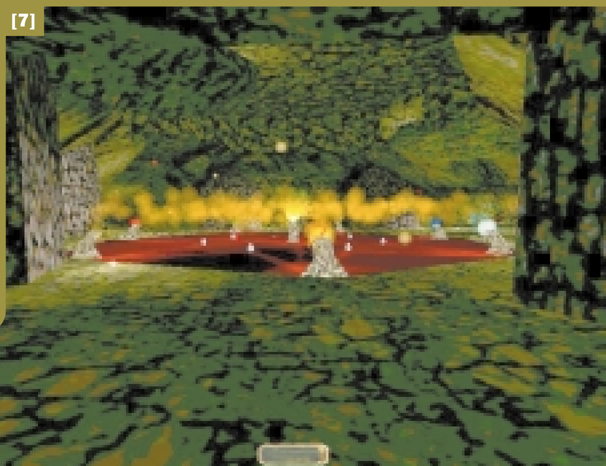
[5] Точка доставки.

другой стороны – второй, тоже гасим. Отстреливаем третьего врага. Прячем тело. Вверх, направо, второй поворот налево, дважды направо, в дверь, наверх.

Первый этаж
Направо, налево, прямо, налево в открытую дверь. Направо, за стойку, если прискачет злобная блоха – отстреливаем, охранник поищет и уйдет. Собираем радости (7 штук). На юг, к стене, направо, тихо дожидаемся прихода охранника, стреляем обычной стрелой в угол за врагами, а когда они туда пойдут – газовой стрелой их всех.

Свобода
Вперед, камешек под столом. Налево, едим фрукты до полного здоровья. Когда охрана пройдет вдали, быстро крадемся, налево, бросаем газовую мину и быстро бежим вперед, направо и сквозь ворота. Если миссия долго не кончается – можно побежать направо вдоль стены.





[6] Темные планы Шутника. [7] И их позорный конец.

Миссия 11: Странные партнеры

Что нужно иметь: 5 водяных стрел, 2 огненные стрелы, 4 газовые стрелы, 8 обычных стрел, 1 обычную мину.

Кто там?
На запад ко входу в монастырь, берем стрелы, в бараки слева, берем стрелы, в другие бараки, еще стрелы и ослепляющую бомбу. В монастырь, вперед. Убиваем паука, газовую стрелу – в Bugbeast'а, а потом бить и бить его мечом, пока не поменяется звук ударов. И так придется делать с каждым Bugbeast'ом из четырех.

Назад в коридор между входом и фойе, налево, к двери. Берем стрелы, налево, еще стрелы, в юго-восточный угол, налево, еще стрелы, между колоколом и молотом – еще стрелы, в северо-западный угол, отмычкой открываем дверь, берем веревочную стрелу.

Убить Bugbeast'a — задача непростая. Лучше всего — газовой стрелой обездвижить, а потом рубить, рубить и рубить мечом. Говорят, можно пройти, не зацепив ни одного, и тогда убивать их не придется, но я не верю.

Пересекаем часовню, в двери, в библиотеку, насквозь, берем стрелы и ослепляющую бомбу. Через библиотеку – и на балкон, прихватываем стрелы. По проходу, за дверью берем эликсир и мину, назад в часовню, к остаткам алтаря, берем стрелы с трупа, вниз.

Долото Строителя
На запад, пройти комнату (можно и пострелять, но осторожно). Держимся левой стороны, до комнаты с трупом и мухами. В правую комнату, направо от центральной колонны, подбираем стрелы, в огне – еще одна, проходим дальше, направо, по левой стороне, проходим мимо туннеля справа, убиваем серо-зеленого паука обычной стрелой, а красного отпугиваем огненной и хватаем долото. Назад в туннель, вниз по лестнице слева.

Поиски молотов
Осторожно приканчиваем крысообразного внизу обычной стрелой, а Bugman'а – газовой. Идем вокруг ямы, перед трупом – налево и вниз. В комнатах берем стрелы, умерщвляем крысообразного (или ставим мину перед выходом и привлекаем его внимание стрелой). Бьемся с блохами, режем на кусочки Bugman'а, идем вниз, в воду, в центр, берем стрелы, назад, налево по невидимому полу – еще стрела. Вниз по лестнице, поговорить с охранником.

Главный жрец
Наверх до упора, открываем запертую дверь ключом, прямо, налево (осторожно). Крысообразного – стрелой, лучше перед дверью, тогда Bugman может выйти посмотреть (или просто пошуметь). Газовой стрелой его – и мечом в капусту. Вперед, мимо патрулей (водяные стрелы – на факелы). Налево, вниз, налево, по левой стене к выходу, направо, прикончить Bugman'а. Слева около стены – фонарь, справа от него дверь. Туда, дальше, в дверь направо, по левой стене до тела жреца. Берем, назад, в комнату с мухами, дальше по левой стене.

По правой стене, к тому месту, где входили сюда раньше. Направо, аккуратно к двери. Положить жреца, открыть дверь ключом, подобрать тело – и вперед. То же самое у следующей двери. К дырке в виде молота, положить туда тело. Миссия закончится, если есть долото и все Bugman'ы убиты.

Миссия 12: В утробу хаоса

Что нужно иметь: 9 обычных стрел, 4 водяные стрелы, 1 огненную стрелу, 5 газовых стрел, 1 лишайниковую стрелу.

Дорога ВЖК
В красный туннель, бегом, направо в розово-фиолетовый туннель. Берем газовую стрелу и в темный угол. Идем вниз, по этому же туннелю, собирая подарки и время от времени осторожно проходя по желтой дороге, можно иногда использовать газовые стрелы, но одну сохранить.

На площадь, дальше – на уступ. Кстати, забавный звук, если оглушить крысообразного и скинуть в пропасть. До ступеней, вниз через дверь (справа полно тени). Смотрим на красоту справа, если есть желание, налево, спускаемся вниз налево и идем вперед, в туннель, по уступу, мимо кристаллов (осторожно). По возможности пытаемся идти назад, чтобы не катиться слишком быстро. По дороге берем водяные стрелы – слева, затем справа и опять слева. Если удастся попасть в блоху обычной стрелой – отлично.

Вниз, разбираемся с блохами, тормозим все время, падаем в безопасное место и разделываемся с тремя духами огня (вот для чего те стрелы). На другой стороне моста – налево, посередине можно наклониться и взять стрелы. На юг, к кристаллам, вниз, налево, вниз по льду, прыгаем в перевернутый водопад, плывем по течению, когда оно замедлится и начнет поворачивать вверх, разворачиваемся направо и вылезаем в дырку. Отдохнули – и назад в водичку. Вверх, быстро вперед, после поворота налево – слева нычка с воздухом. В воду, налево, по течению. В комнате – вниз, выпадаем из воды в цилиндр и в воду. Выплываем на поверхность и вверх по склону.

Чтобы закрыть портал, нужно иметь по стреле каждого вида — огненной, водяной, газовой и лишайниковой.

Дерево Mondo
В комнату с гигантским деревом. По правой стороне в темноту. Убиваем или оглушаем стражника, входим в дерево. Убиваем трех пауков, слева – фрукт. Направо, к колонне светлячков. Еще фрукт. Оттуда направо, у огоньков – еще фрукт. По колонне лезем, как по лестнице, наверх. Налево, на уступ, собираем стрелы, вверх в дырку. По ветви вверх, между кристаллами, убиваем паука, идем в большую комнату с пауками.

Закрыть портал
Бежим по левой стороне, залезаем повыше, выходим в дверь, вперед, убиваем охранника, в комнату с лавой, налево, насквозь, опять обходим слева и прыгаем. До перекрестка. Направо, стреляем в синий светящийся шар огненной стрелой, в оранжевый и желтый – водяной, в белый – лишайниковой. Вперед до упора. Вверх по одной из лиан, на уступ, прыжком на другую лиану, вниз на другую сторону.

Обман обманщика
По возможности подстилая себе лишайник, идем к тому месту, где лежит Глаз, подменяем его и прячемся в тени (кажется, в задней части комнаты тени погуще). Ох и сюрпризец ждет нашего Трюкача... EXE